Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

PC Games CD-ROM & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

COMPUTEC VERLAG 1/98

Die Nr.1

DM 9,90 mit CD-ROM

VOLLVERSION

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Wing Commander 5

Referenzklasse: Origins neue 3D-Engine im vierseitigen Vorabtest

MIT CD-ROM

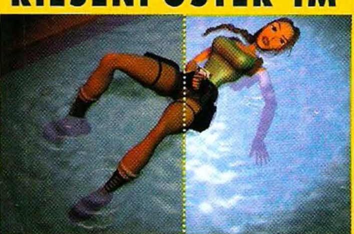


Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

RIESENPOSTER IM HEFT



Lara Croft Teil 2

HIGHLIGHTS AUF DEN CD-ROMS

25 SPIELBARE DEMOS

u. a. Wing Commander: Prophecy, FIFA 98, I-War, NHL 98, TOCA Touring Car, Nuclear Strike, Test Drive 4

+ ENEMY NATIONS

Vollversion: Das Echtzeit-Strategiespiel mit 3D-Grafik und Multiplayer-Option

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM

NEU! Sammeln und nachschlagen: Tips & Tricks mit FastFinder!
Zu Besuch bei LucasArts: Jedi Knight Missions, Grim Fandango





WHATS UP?

Griff in die Trickkiste

Wenn Sie dachten, „zersägte Jungfrauen" gäbe es nur im Zirkus oder bei Siegfried & Roy, dann dürfte Sie Teil 1 des „Lara Croft-Megaposters" in der vergangenen Ausgabe vom Gegenteil überzeugt haben. PC Games macht aber keine halben Sachen und erst recht keine halben Poster – deshalb finden Sie in der Heftmitte die zweite, nicht minder attraktive Hälfte der Abenteurerin. Und das ist noch längst nicht alles: In der Festtagsausgabe, die Sie gerade in Händen halten, testen wir auf satten 350 Seiten eine Fülle langerwarteter Toptitel wie *F1 Racing Simulation*, *FIFA Soccer 98*, *NBA Live 98*, *Blade Runner* und *Monkey Island 3*. Neben der gewohnten Vielfalt spielbarer Demos auf der Cover-CD-ROM liefern wir als kleines Weihnachtspräsent die Vollversion des Multiplayer-fähigen Echtzeitstrategiespiels *Enemy Nations* (ein aufregender Mix aus *Command & Conquer* und *Transport Tycoon*) auf einer zweiten Silberscheibe mit.

Darüber hinaus feiern in dieser Ausgabe gleich eine ganze Reihe von Neuerungen Premiere:

NEU 48 Seiten Tips & Tricks
Auf vielfachen Wunsch wurde der Umfang der Tips & Tricks-Rubrik stark ausgebaut – auf nunmehr 48 Seiten! Dadurch können wir Ihnen zu allen Bestsellern gleichermaßen komplette wie detaillierte Lösungen anbieten. Auch in Zukunft dürfen Sie sich auf PC Games-exklusive „Mega-Screenshots" und Übersichtskarten ganzer Levels freuen. Die Komplettlösungen werden von einem erfahrenen, festen Team freier Mitarbeiter erstellt, während die Kurztips und Cheats weiterhin von Seiten der Leser kommen und natürlich entsprechend honoriert werden.

NEU Der „FastFinder"
Jetzt können Sie sich eine umfassende Tips & Tricks-Sammlung aufbauen, die ständig auf dem aktuellsten Stand bleibt: Ein Register, der sogenannte „FastFinder", ermöglicht die alphabetische Einsortierung der jeweils 48 Seiten, die wir bereits vorperforiert haben und die sich daher einfach heraustrennen und abheften lassen. Die Leiste von A-Z am Seitenrand dient zum schnellen Auffinden und Nachschlagen der Tips. Unter „D" werden Sie also künftig Komplettlösungen zu *Dungeon Keeper*, *Diablo* oder *Dark Reign* finden. So haben Sie alle Informationen jederzeit griffbereit – auch zu älteren Spielen, die als Budget-Software oder in Form von Compilations neu aufgelegt werden.

NEU Der Index
Auf der Rückseite des Tips & Tricks-Deckblatts finden Sie – ständig aktualisiert – das Inhaltsverzeichnis Ihrer aktuellen Sammlung, das sich anstelle des Deckblatts auch für die Anbringung auf dem Original-PC Games-Ordner eignet (siehe Bestellcoupon).

NEU Im Vergleich
Damit Sie die Testkandidaten besser einordnen können, finden Sie bei größeren Reviews einen Extra-Kasten, der vergleichbare Titel inklusive der angepaßten Wertung auflistet.



Die Redaktion wünscht Ihnen im Namen aller Mitarbeiter erholsame Weihnachtsfeiertage, einen „guten Rutsch" ins neue Jahr und alles erdenklich Gute für 1998!

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

Ein Echtzeit-Adventure? Was soll denn das sein? Westwood behauptet seit Monaten, mit Blade Runner eine Revolution im Genre auszulösen – Vigin Interactive verbreitet den Slogan „Ab jetzt gibt es nur noch ein Spiel". Doch mit Spekulationen ist jetzt Schluß, die fertige Version von Blade Runner ist endlich eingetroffen. Was wirklich hinter dem Produkt steckt, erfahren Sie ab Seite 174.

BLADE RUNNER

174

SPECIAL

TIPS & TRICKS

NEU! Jetzt mit FastFinder

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie die Demo-CD-ROM und die Vollversion von Enemy Nations. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben diesen beiden CD-ROMs außerdem die Vollversion von Normality. Die Booklets finden Sie auf Seite 35, die Backlays befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 323 und 324.

Demos

3D Ultra Pinball: The Lost Continent • CART Precision Racing • CyberGene • Daytona USA Deluxe • Dogday • FIFA Soccer 98 • Hercules • I-War • Joint Strike Fighter • Links LS 98 • Madden NFL 98 • Men in Black • NBA Action ´98 • Netstorm • NHL Hockey 98 • NHL Powerplay 98 • Nuclear Strike • Pro Pinball: Timeshock! • Sonic 3D Blast • Subculture • Test Drive 4 (3Dfx-Demo) • TOCA Touring Car Championship • Total Annihilation • Virtual Pool 2 • Wing Commander Prophecy (3Dfx-Demo)

Bugfixes

Galapagos V1.1 (eng) • Pro Pinball Timeshock! V1.04 (eng) • Riven V1.01 (eng) • Hexen 2 V1.11 (eng) • Jet Fighter 3 3Dfx-Update (eng) • Outpost 2 Patch+Scenario Pack 1 (eng) • PC-Games-Cheat Update 10/11-97 (deu) • Dark Reign V1.1 (eng) • Imperialism V1.1 (eng) • Total Annihilation V1.1 (eng)

Specials

3Dfx Direct 3D Treiber V2.13 • AOL-Software V3.0i • Direct-X 5.0 • Glide Treiber V2.42 • Meridian 59 Zugangssoftware • Shiny Benchmark • Microsoft SideWinder Spielgeräte-Software V2.0 • Kleinanzeigen • Lesereinsendungen • Tips und Tricks



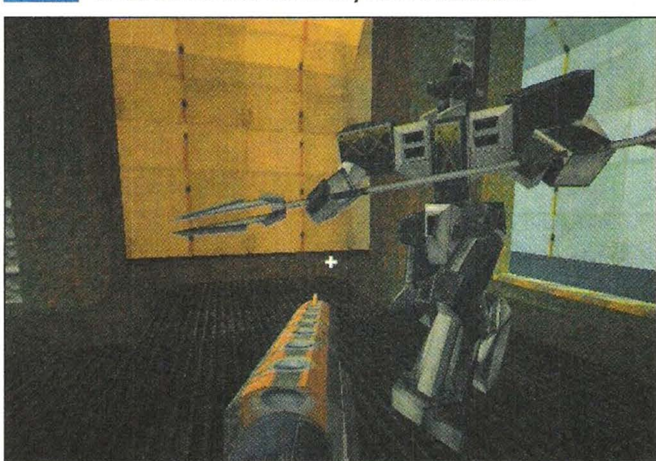
88 F1 RACING SIMULATION

Jetzt wackelt der Thron: Grand Prix 2 konnte bislang alle Verfolger in Schach halten, Ubi Softs F1 Racing Simulation scheint aber im Windschatten vorbeiziehen zu können. Ab Seite 88 erfahren Sie alles über die neue Referenz im Genre.



36 LUCASARTS

Kurz vor Redaktionsschluß konnten wir noch einen Besuch bei LucasArts arrangieren und brandheiße Informationen zur ersten Jedi Knight-Missiondisk ergattern. Außerdem gibt es einen Bericht über Grim Fandango und ein Interview mit den Monkey Island 3-Entwicklern.



82 RIOT: MOBILE ARMOR

Monolith Productions tüftelt momentan eifrig an Riot, einem 3D-Actionspiel, das mit exzellenter Grafik und hoher Optionsvielfalt frischen Wind in das Genre bringen soll. Wir haben den Entwicklern über die Schulter geschaut und berichten über den aktuellen Status.

3D-Action Arcade-Action



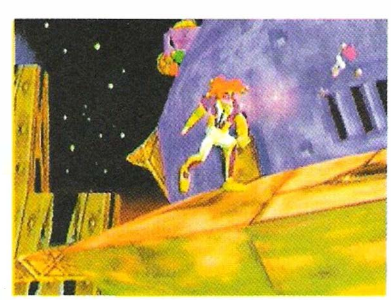
Oliver Menne schreibt über den Teufelskreis Hardware

Die rasante Entwicklung im Hardwarebereich birgt immer mehr Risiken für die Spieleindustrie. Kaum hat man alle Routinen für die gängigsten Grafikkarten im Code integriert, wird auch schon der nächste Chipsatz angekündigt, der mit noch mehr Features noch bessere Effekte auf den Bildschirm zaubern soll. Für die Teams stellt sich primär die Frage, welche Karte die höchste Verbreitung erlangt – andererseits möchte man natürlich immer am **Puls der Zeit** sein und entschließt sich dann, diesen einen Chipsatz noch zu unterstützen. Und Bingo!, das war dann wohl die nächste Terminverschiebung.
Die Programmierer geraten in eine Grundeuphorie, **einen Teufelskreis**, der nur noch schwer aufzuhalten ist. Irgendwann muß einfach ein Schlußstrich gezogen werden, sonst hat man zwar ein geniales Produkt – aber leider befindet es sich nur **auf den Festplatten der Entwickler** und nicht in den Händlerregalen. Der Ruin des Developers und vielleicht sogar des Publishers ist sozusagen vorprogrammiert.
Eines ist nämlich klar: Alle Grafikkartenhersteller haben bereits **zu viel Geld investiert**, um jetzt plötzlich die Segel zu streichen und einem Konkurrenten das Feld zu überlassen. Stattdessen werden in regelmäßigen Abständen neue Chipsätze auf den Markt geworfen, den Programmierern bleibt gar keine Zeit, die alten auszureizen.
Was würde eigentlich passieren, wenn für zwei Jahre keine neue Hardware, egal ob Grafikkarte oder CPU, erschiene? Blieben die Spiele auf dem gleichen Level? Kann ich mir nicht vorstellen, vielmehr wäre dann wieder **wirkliche Programmierkunst** gefragt.

Pandemonium 2

Rasante Kamerafahrten

Im Dezember soll *Pandemonium 2* erscheinen. Der erste Teil konnte durch sensationelle Effekte überzeugen, der Nachfolger soll noch wesentlich mehr zu bieten haben. Diesmal können die Charaktere schießen, klettern und sich an schmalen Vorsprüngen entlanghangeln. Durch dynamische Kamerafahrten soll darüber hinaus das ohnehin schon hohe Tempo des Vorgängers noch forciert werden.



Pandemonium 2 verfügt wieder über völlig abgefahrene Kameraperspektiven.

Dark Vengeance

Packender Schwertkampf

Reality Bytes nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung von *Dark Vengeance*. Die rasante 3D-Action wird aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive gespielt, das Szenario ist eine riesige Fantasywelt. Insgesamt verteilen sich 40 Monster auf mehr als 20 Levels, die sowohl in tiefen Kellergwölben als auch an der Oberfläche angesiedelt sind.





Bei Dark Vengeance können Sie sich für einen Held oder eine Heldin entscheiden, um mehr als 40 Monster durch 20 Levels zu jagen.

Nightmare Creatures

Teufelsaustreibung

Ein Prügelspiel mit Storyline stellt momentan Kalisto auf die Beine. In *Nightmare Creatures* ziehen Sie als Priester in die Schlacht gegen mehr als 20 Kreaturen der Finsternis. Über 25 Angriffsmöglichkeiten und Special Moves stehen dabei zur Verfügung, und Extrawaffen können in den insgesamt 16 Levels ebenfalls gefunden werden.

25 Angriffsmöglichkeiten und Special Moves soll Nightmare Creatures laut Kalisto bieten.



Als Priester kämpfen Sie gegen Wesen der Finsternis.

Gex: Enter the Gecko soll ein Jump& Run mit viel Humor werden.

Gex 2

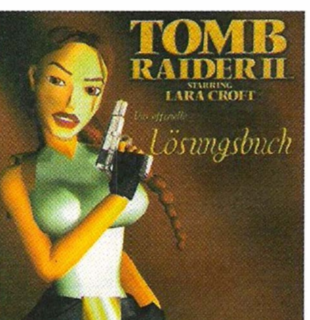
Humorvolles Jump&Run

Neben *Pandemonium 2* arbeitet Crystal Dynamics fieberhaft an der Fertigstellung von *Gex: Enter the Gecko*, das im Februar nächsten Jahres auf den Markt kommen soll. Diesmal verfügt die kleine Echse über 3.400 Animationsstufen, und der Humor soll im Spiel auch nicht zu kurz kommen.

Lösung

Tomb Raider 2-Buch

Aus dem Oxygon-Verlag stammt das offizielle Lösungsbuch zu Tomb Raider 2 (Auszug in unserem Tips & Tricks-Teil). Es ist im Fachhandel für DM 19,80 erhältlich.



Das offizielle Tomb Raider 2-Buch.

Telegramm

Unreal von Epic Megagames wird immer weiter nach hinten verschoben. Neuer Termin? Erste Jahreshälfte 1998! +++ 3D Realms gab bekannt, daß KMFDM, eine Independent-Band, den Soundtrack für den neuen 3D-Shooter *Prey* schreiben wird. +++ *Turok* soll in der fertigen Version neben 3Dfx auch die PowerVR von Videologic unterstützen. +++

Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis möchte gerne, kann aber nicht

Liegt es daran, daß ich etwas gegen Götzenverehrung habe – oder einfach an der Tatsache, daß mir Leute aus Fleisch und Blut lieber sind? Ich weiß auch nicht so genau. Fest steht, daß ich dem ganzen Rummel um das **Pixelmädchen Lara** nicht mehr richtig folgen kann. *Tomb Raider 2* ist ein feines Spiel, das ich jedem Liebhaber von Action-Adventures nur **wärmstens empfehlen** kann. Und auch das Riesenposter in der PC Games – eine Zierde für jedes Computerzimmer! Aber: das Lara Croft-Duschgel? Der Lara Croft-Kinofilm? Der Lara Croft-Comic? Die Lara Croft-Kunstvernissage? Was soll das alles – und was hat das Ganze noch mit Computerspielen zu tun? Was kommt eigentlich als nächstes – der **Opel Corsa „Lara Croft-Edition"** mit zwei serienmäßigen Oversize-Airbags? Verstehen Sie mich nicht falsch, ich gönne dem Hersteller EIDOS Interactive den Erfolg von ganzem Herzen, und es mangelt mir auch nicht an gutem Willen. Ich will Lara doch bewundern und vergöttern, ich will ja! Nur kann ich nicht. Vielleicht würde ein wenig Nachhilfe von Seiten EIDOS Interactive da weiterhelfen. Mir schwebt da schon etwas vor: Wie wäre es denn, wenn die „echte"... pardon...„falsche" Lara alias **Rhona Mitra** (Bild in PC Games 12/97, Seite 321) mir mal persönlich erklärt, was eigentlich so toll an ihr ist. Bei einem gemeinsamen Besuch im Nürnberger Zoo könnten wir den Wölfen und Bären mal demonstrieren, womit sich der Homo Sapiens so seine Freizeit vertreibt. Oder wie wäre es mit einer Einladung in **Laras Trainingsraum**? Wenn Rhona alle Turnübungen genauso elegant vollführt wie ihr virtuelles Vorbild, gelobe ich, doch noch zum größten Lara-Anhänger aller Zeiten zu werden!

Might & Magic 6

Nachfolger endlich in Aussicht

Gute Nachrichten für Fans von *Might & Magic*: Nach fast vierjähriger Wartezeit nimmt der sechste Teil der erfolgreichen Rollenspielserie nun endlich konkrete Züge an. *The Mandate of Heaven* soll sowohl grafisch als auch spielerisch einer neuen Offenbarung gleichkommen. Dank zweier unterschiedlicher 3D-Engines soll sich der Spieler nicht nur um 360° frei drehen, sondern sogar in die Lüfte erheben können. Großes Augenmerk wird auch auf die KI der NPCs gelegt. Ein Veröffentlichungsdatum wurde noch nicht genannt. Infos unter **http://www.3do.com**



In Might & Magic 6 werden gleich zwei verschiedene Grafik-Engines ihren Dienst tun. Hoffentlich wirkt es trotzdem wie „aus einem Guß".

Monkey Island 3

Die besten Outtakes im WWW

Zum Verkaufstart des LucasArts-Adventures *Monkey Island 3* hat die deutsche Funsoft-Unternehmensgruppe eine ungewöhnliche Idee: Die lustigsten Versprecher, Wortdreher und Stotterer der deutschen Synchronsprecher sind nun auf der Firmen-Homepage (**http://www.funsoft-online.com**) abrufbar. Die Lokalisierung gehörte zu den aufwendigsten Übersetzungen, die Funsoft bisher abgewickelt hat. Innerhalb von zwei Wochen lieferten 25 Sprecher dabei über 1,7 Gigabyte Sprachmaterial ab.

Das lustige Völkchen hier war für die Lokalisierung von MI 3 zuständig. Im Web gibt's die Outtakes.

Lands of Lore 2

3Dfx-Patch in Vorbereitung

Nach Angaben von Westwood soll der angekündigte 3Dfx-Patch für das Rollenspiel *Lands of Lore: Götterdämmerung* noch im November verfügbar sein. Bis zum Redaktionsschluß war er auf dem Server der *C&C*-Macher allerdings noch nicht zu finden. Wir hoffen, daß das Update bis zur nächsten Ausgabe fertiggestellt wird.



Mit dem neuen 3Dfx-Patch bekommt Lands of Lore 2 endlich die Grafik, die ihm gebührt.

Youngblood

Konkurrenz für Diablo

Das Action-Rollenspiel *Youngblood*, das demnächst von GT Interactive veröffentlicht wird, basiert auf einer gleichnamigen Science Fiction-Comicserie. Aus einer *Diablo*-ähnlichen Spielperspektive kommandiert der Spieler maximal sechs Helden gleichzeitig durch isometrische Dschungel-, Wüsten- und Vulkanlandschaften. Das actionlastige Kampf-Interface soll dem des Blizzard-Spieles recht ähnlich sein – allerdings kann der Spieler die Steuerung einzelner Helden auch dem Computer überlassen.



Elf verschiedene Heldentypen können bei Younblood gewählt werden.

In aller Kürze

+++ Das ursprünglich simultan zum Buchrelease geplante PC-Adventure *Starship Titanic* (vgl. PCG 12/97) von Kult-Autor Douglas Adams wird in die erste Jahreshälfte 1998 verschoben. +++ Bomico hat von CUC International die exklusiven Vertriebsrechte für Blizzards *Warcraft Adventures* erhalten. Das klassische Adventure aus dem *WarCraft*-Universum soll voraussichtlich noch vor Jahreswechsel erscheinen. +++ Nach einer nicht bestätigten Meldung der Internet-Nachrichtenagentur PC Data soll der *Myst*-Nachfolger *Riven* bei den Kunden erstaunlich gut ankommen. Bereits in der ersten Woche nach dem Release seien 100.000 Exemplare verkauft worden +++ Parroty Interactive nimmt nach *Star Wars, Myst* und *Riven* nun auch Microsoft-Gründer Bill Gates auf die Schippe. In „Winblows 98" wird der Milliardär das Thema einiger Mini-Games sein. Infos unter **http://www.winblows.com** +++



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner ist für die Gleichberechtigung

Kaum hat die Spieleindustrie die **weibliche Kundschaft entdeckt** und mit dem Barbie Mode Designer auf Nimmerwiedersehen verscheucht, haben die Marketingstrategen eine neue Opfergruppe erkannt. Namco, Spezialist für Spielhallen- und Konsolenspiele und Trendsetter für den PC-Markt, **hat Senioren als gewinnträchtige Klientel auserkoren**. Vorerst soll das Werben um die Gunst der über 60jährigen nur durch das **Sponsoring japanischer TV-Sendungen** erfolgen, wohin dies führen kann, liegt aber auf der Hand. 3D-Action-Spiele, in denen der greise Held minderjährige Taugenichtse mit seinem Spazierstock aus Supermärkten vertreibt. Fahrsimulationen, die das möglichst langsame Einparken von übergroßen Mercedes-Limousinen mit Punkten und Jägerhüten belohnen. Echtzeit-Strategie-Spiele, welche die Übernahme des Nachbarhauses durch eine taktisch kluge Plazierung von Gartenzwergen, Plastikrehen und blinkenden Weihnachtsbeleuchtungen zum Ziel haben. Glücklicherweise wird es nur eines dieser Spiele geben müssen, um die zahlungskräftigen und durchaus **an Spielen interessierten Rentner zu verschrecken**. Vermutlich wird es die Spieleindustrie nämlich auch in diesem Anlauf verpassen, der Zielgruppe gute Spielideen mit modernen Technologien zukommen zu lassen. Dabei könnte uns allen eine Erweiterung der Märkte nur nützen: Schließlich möchte man nicht immer die jugendlichen und männlichen Spiele spielen, die momentan Aussicht auf Erfolg haben und somit produziert werden.

Sega erhält Patent für 3D-Engines

Geld her!

In Japan hat Sega das Patent für vom Spieler zu steuernde Perspektivwechsel erhalten. Die erstmals in *Virtua Racing* verwendete „fliegende Kamera" ist mittlerweile Bestandteil fast aller Simulationen sowie Rennspielen und Action-Adventures. Sollte das Patent weltweit anerkannt werden, stehen den Softwarehäusern immense Lizenzgebühren ins Haus.



Die fliegende Kamera ist eine für viele Spiele unverzichtbare Perspektive. In Zukunft könnte es sein, daß einige Programmierer darauf verzichten müssen.

Around the World

Zurück in die Vergangenheit

Mit der Produktlinie *Theme Scenery* geht das amerikanische Softwarehaus Abacus neue Wege. Das Theme namens *Around the World* beschränkt sich nicht wie üblich auf einzelne Regionen der Welt, sondern liefert die Grafiken und Flugdaten für eine komplette Flugroute um die ganze Welt. Amelia Earharts Weltumrundung aus dem Jahre 1937 wird mit allen notwendigen Details nachgebildet. Weitere Informationen finden Sie unter `http://www.abacuspub.com.`



Amelia Earharts Lockheed Electra kurz vor dem Flug vom kalifornischen Oakland nach Tuscon, Arizona.

3Dfx Voodoo 2

Doppeltexturen

Erste Einzelheiten des Voodoo 2-Chipsatzes von 3Dfx haben das Tageslicht erblickt: So sollen 3 Millionen Dreiecksberechnungen pro Sekunde ausgeführt und 90 Millionen Bildpunkte je Sekunde gezeichnet werden. Der Einsatz so wohlklingender Technologien wie Doppeltexturen, bilineares Filtering, MIP-Mapping, Alpha-Blending und Z-Buffering soll dank 192 Bit fotorealistische Bilder mit atemberaubender Geschwindigkeit auf den Bildschirm zaubern.

Fly-by-Wire

Nebenbei programmiert

Oder gar vorbei? Das Team um Spielguru David Perry hat nach dem sensationellen *MDK* an dem Action-Titel *Messiah* gearbeitet. Quasi nebenbei programmierte das Team die Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers. Die Vertriebsgesellschaft Interplay hat sich allerdings noch nicht dazu entschlossen, das außergewöhnliche Spiel zu veröffentlichen.

Red Baron II

Ich komme! Ich komme!

...nur leider zu spät. Wie auch in den vergangenen Monaten überraschte uns Sierras PR-Manager Leo Jackstädt mit der Meldung, daß die einst für Mitte dieses Jahres angekündigte Flugsimulation *Red Baron II* auch im Dezember noch nicht in den Läden stehen wird. Als neuer Releasetermin gilt bis nächsten Monat der Januar 1998.



Red Baron II ist in der Werbung seit langem zu bewundern, im Regal erst „baldmöglichst".

Telegramm

Die deutsche Version von *Deathtrap Dungeon* wird unveränderte Grafiken besitzen. Entgegen erster Überlegungen hat man sich bei EIDOS Interactive dazu entschlossen, die internationale Version nur um die deutschsprachigen Texte zu verändern, die teilweise etwas blutigen Grafiken werden nicht an den deutschen Markt „angepaßt".



WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder über lästige Nager

Kennen Sie die Komödie *Und täglich grüßt das Murmeltier* mit Bill Murray und Andie MacDowell? Da steht TV-Reporter Phil Connors morgens auf und erlebt ein- und denselben Tag immer und immer wieder. Tag für Tag. Woche für Woche. Das gibt's bloß im Film, meinen Sie? **Irrtum! Vor allem in Redakteurskreisen sind „Murmeltiertage" ein weitverbreitetes Phänomen, wie Ihnen die vorliegende PC Games genauso wie die vorangegangenen Ausgaben wieder eindrucksvoll vor Augen führen.** Murmeltiertag – das bedeutet bei mir: Wecker zum Schweigen bringen, noch zehn Minuten liegenbleiben, Zähne schrubben, anziehen, sich zum Verlagsgebäude stauen, Parkplatz erkämpfen, die erste Jumbo-Tasse Kaffee zapfen, Post checken, Review- und Preview-Material sichten, Rechner hochfahren, e-Mails beantworten, CD-ROM einlegen, Programm installieren, Spiel starten... **Moment, da kann was nicht stimmen – die Kombination „Hexagonstrategiespiel + Amerikanischer Bürgerkrieg + Häßliche Grafik" hatte ich doch gestern schon. Und vorgestern. Und vorvorgestern.** Die Folge: Die niemals stillstehenden Fließbänder der Computerspiele-Industrie haben dafür gesorgt, daß ich inzwischen jeden Grashalm rund um Gettysburg einzeln identifizieren könnte. Und daß sich Harald Wagner vom PC nebenan im Cockpit einer F-22 mittlerweile besser auskennt als in seinem Kühlschrank. **Tröstlich: Jede noch so lange Murmeltier-Phase geht einmal zu Ende, wie z. B. der abflauende Nachschub an *Myst*-Clones beweist;** auch die derzeitige Häufung von Rallye-Simulationen und Sportspielen ist saisonbedingt und fast schon eine Tradition. **Nur in einem Genre – nämlich bei den Echtzeitstrategiespielen – wird es auch im nächsten Jahr wieder heißen: Und täglich grüßt das Murmeltier...**



Vorbild Jagged Alliance: Rundenweise schicken Sie Ihre Soldaten übers 3D-Schlachtfeld.

Soldiers At War

Kriegsstrategiespiel von SSI

Vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs spielt *Soldiers At War,* ein rundenorientiertes Strategiespiel von SSI, das die Authentizität von *Close Combat 2* mit dem Spielprinzip von *Jagged Alliance* kombiniert. Aus 60 verschiedenen Soldaten mit charakteristischen Eigenschaften stellt man sich Teams zusammen, die ihre Aktionspunkte in 40 verschiedene Handlungen investieren und im Laufe der 15 Szenarien (u. a. die Landung in der Normandie) an Erfahrung gewinnen. Bei der Wahl der Bewaffnung haben Sie die weitgehend freie Auswahl aus Bazookas, Flammenwerfern, Maschinengewehren u.v.m.

Deadlock 2

Accolade greift nach den Sternen

Der *Master of Orion*-Verschnitt *Deadlock* bekommt eine Fortsetzung. Kultlabel Accolade (*Test Drive*) hat dafür nicht nur die KI der Computergegner verbessert, sondern stattet das spielzugweise ablaufende Strategiespiel auch mit einer optimierten Benutzeroberfläche aus, bietet neue Automatik-Funktionen an, plant kostenloses *Deadlock*-Spielen via Internet und erhöht die Komplexität durch neun zusätzliche Kampfeinheiten, 14 Bauwerke (darunter ein Gebäude von Clonen der Bevölkerung) und 13 erforschbare Technologien; erstmals werden auch See- und Luftkämpfe abgewickelt. *Deadlock 2* wird – zumindest in den USA – noch 1997 in den Regalen stehen.



Die isometrische Ansicht wurde beibehalten, die Menüleiste hingegen stark überarbeitet.



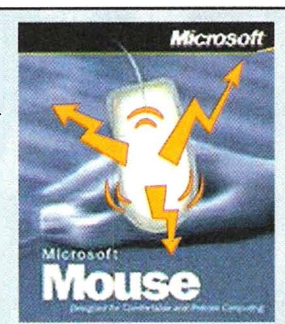
Die Kreaturen werden aus einer Vielzahl von Komponenten zusammengesetzt.

Warbreeds

„Echtzeit-Clones" von Red Orb

Vier Clans bekriegen sich im Echtzeitstrategiespiel Warbreeds von RedOrb. Die Besonderheit: Die fantasievollen Kampfeinheiten der Rassen verfügen über individuelle Fähigkeiten, die sich durch Genmanipulation verändern und kombinieren lassen; routinierte Streitkräfte steigen zudem auf und verhalten sich dadurch intelligenter. RedOrd verspricht originelle Gebäude und Verteidigungsanlagen sowie starke, aber faire Computergegner (kein Cheating). Editor und Multiplayer-Modus (max. acht Spieler) komplettieren *Warbreeds,* das in Deutschland voraussichtlich im Januar ´98 veröffentlicht wird.

Funke übergesprungen?



Aprilscherze im November? Jaja, sowas gibt's. Im Gegensatz zur Kolumne in der PC Games 12/97 ist folgende Begebenheit aber KEIN Scherz: Bereits wenige Stunden, nachdem die ersten Abonnenten ihre PC Games in Händen hielten, wollten etliche Leser bei ihren verdutzten Händlern eine sogenannte „FF-Maus" kaufen bzw. bestellen. Grund: In den Strategie-News hat die Kolumnistin schelmischerweise die Idee einer „Force Feedback"-Maus bis in die letzte Konsequenz weitergesponnen – was prompt für bare Münze genommen wurde. Über mangelndes (Force) Feedback konnten wir uns jedenfalls nicht beschweren; auch bei der Münchner Microsoft-Niederlassung standen die Telefone nicht mehr still. Versandhändler, Einkäufer, Außendienstmitarbeiter, Redakteure – alle wollten wissen: Was ist dran an der FF-Maus? Antwort: gar nix. Microsoft und PC Games legen Wert auf die Feststellung, daß derzeit weder Prototypen noch Pläne für ein derartiges Gerät existieren. Achtung, Kalauer: Wenngleich es daran nichts zu RÜTTELN gibt, will unsere Hardware-Abteilung herausgefunden haben, daß kleinere Hardware-Labels sehr wohl an solchen Eingabegeräten tüfteln – wir bleiben dran.



Sport & Rennspiele



Florian Stangl wünscht sich das rundenbasierte Fußballspiel

Wie wäre es denn mit einem **rundenbasierten Fußballspiel**? Lachen Sie nicht gleich, auch wenn sich die Idee im ersten Moment verrückt anhört! Natürlich müßte zuerst ein erfahrener Designer ein vernünftiges Konzept entwickeln. Doch stellen Sie sich einfach einmal vor, **Blue Byte** würde sich des Themas annehmen und die **Incubation-Engine** verwenden. Originalgetreue Stadien und Spieler wären damit kein Problem, und die Spannung entsteht durch Erfahrungswerte, Moral und spezielle **Fähigkeiten wie Dribbeln** oder Fallrückzieher, die im Trainingslager gezüchtet werden. Die elf Kicker (**mit der Bundesliga-Lizenz?**) lassen sich beliebig plazieren und pro Runde je nach Schnelligkeit eine bestimmte Anzahl Felder ziehen. Die Schußgenauigkeit wird durch das **Talent Technik** bestimmt, die Resistenz gegen Blutgrätschen bestimmen **Kondition und Robustheit** des Spielers. Spannend wird es beim Torschuß, wenn der Torhüter zwar die richtige Ecke erkennt, aber je nach **Erfahrungswert und Ballgeschwindigkeit** auch mal danebengreift. Dank der **3D-Engine** und frei beweglichen Kameras sollten **geschickt aufgebaute Spielzüge** kein Problem mehr sein. Wer bei Simulationen à la *FIFA Soccer* nie Zeit hatte, um sich zwischen einem Torschuß oder einem Querpaß zu entscheiden, wird das rundenbasierte Austüfteln bevorzugen. **Taktische Möglichkeiten** von der geschickt aufgebauten Abseitsfalle bis zum Elfmeterschuß des Torhüters würden das Spektakel abrunden. Auch Wettereinflüsse, die Platzbeschaffenheit und vielleicht auch die **Unterstützung der Fans** ließen sich so besser einbauen als in Actionspielen. Wer weiß, vielleicht werden wir ja wirklich bald mit der Ankündigung eines derartigen Spiels überrascht.

The Golf Pro

Empires Kampfansage an Links LS

Empire arbeitet an einer detaillierten und grafisch eindrucksvollen Golf-Simulation, die sogar Access´ *Links LS* das Wasser reichen können soll. Unter der Mitarbeit des Profi-Putters Gary Player soll neben der Grafik auch der spielerische Feinschliff nicht zu kurz kommen. Spätestens Anfang nächsten Jahres soll *The Golf Pro* auf den Markt kommen.

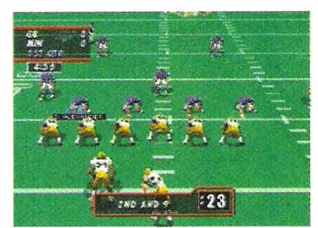


The Golf Pro von Empire bietet die Kurse Hilton Head und St. Mellion mit insgesamt 36 Löchern.

Madden 98

Football jetzt mit 3Dfx-Support

Neben einigen anderen Verbesserungen wie Einsicht in die Statistiken des Gegners bringt der Patch auf die Version 1.1 vor allem die ersehnte Unterstützung von 3D-Grafikkarten mit 3Dfx-Chips. Den knapp 2,5 Megabyte großen Patch finden Sie unter **ftp.ea.com/pub/patches/madden98/madden98v1_1.exe.**

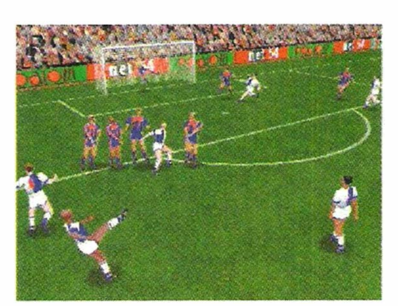


Der Patch auf die Version 1.1 von Madden 98 gönnt EA Sports´ Football-Simulation endlich 3Dfx-Unterstützung.

Sensible World of Soccer 2000

Kleine Männchen werden dreidimensional

Sensible Software, die jahrelang kleine Knuddelsportler über den grünen Rasen hetzten, setzen jetzt ebenfalls auf 3D-Grafik. Die neueste Version ihrer Fußball-Serie wird über eine brandneue Künstliche Intelligenz verfügen und wieder einen Management-Teil enthalten. Mit der Veröffentlichung darf schon im Januar nächsten Jahres gerechnet werden.



Sensible Software setzt bei der World of Soccer 2000-Version erstmals auf Polygon-basierte 3D-Grafik.

CART Precision Racing

Europa-Version wird optimiert

Da schau her: Microsoft hat sich entschlossen, für Europa eine verbesserte Version von *CART Precision Racing* zu basteln. Gegenüber der in den USA bereits ausgelieferten Fassung soll vor allem die Intelligenz der Computergegner optimiert werden. Daher haben wir uns entschlossen, mit dem Test auf diese neue Version zu warten, die voraussichtlich Ende Januar erscheinen wird.



CART Precision Racing ist in den USA ausgeliefert, wird in Europa aber in einer verbesserten Version erscheinen.

Newman Haas Racing

Psygnosis kooperiert mit Rennteam

Noch ein Rennspiel: Psygnosis arbeitet zur Zeit mit dem amerikanischen Rennteam Newman/Haas an einer Simulation der CART-Serie. Entwickler sind Studio 33, die vom ehemaligen Entwicklungsleiter bei Psygnosis, John White, gegründet wurden. Lizenzvereinbarungen wurden auch mit den Fahrern Christian Fittipaldi und Michael Andretti unterzeichnet, weitere prominente Fahrer sollen dazustoßen, ebenso wie die originalen Strecken der Rennserie. Geplante Veröffentlichung ist März 1998.

FIFA 98 PowerVR

Videologic kündigte an, daß EA Sports derzeit schon an einem Patch für *FIFA 98 – Die WM-Qualifikation* arbeitet, der den PowerVR-Chip unterstützen wird. Wann die Besitzer der Apocalypse-Karten 3D, 3Dx und 5D in diesen Genuß kommen werden, steht aber noch nicht fest.

Budget, Collections, Editions

Unter dem Motto „Gutes zum günstigen Preis" bieten zahlreiche Hersteller ihre Produkte an. Hier eine kleine Zusammenstellung der wichtigsten Titel:

Titel	Empf. VK
Koch Media	
MegaPack 8	ca. DM 100,-
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Deadlock	ca. DM 30,-
Flight of the Amazon Queen	ca. DM 20,-
Williams Arcade Classics	ca. DM 40,-
Sierra Originals (CUC)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Aces of the Deep	DM 29,95
Aces over Europe	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Der Meister	DM 29,95
Dr. Karl	ca. DM 80,-
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Outpost	DM 29,95
Police Quest SWAT	DM 29,95
Shivers	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
The Last Dynasty	DM 29,95
Torin's Passage	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Monty Pythons Ritter der Kokusnuß	ca. DM 30,-
Pro Pinball „The Web"	ca. DM 30,-
Simon The Sorcerer 1+2	ca. DM 30,-
Super EF 2000 Win95	ca. DM 40,-
Trivial Pursuit	ca. DM 40,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork Nemesis	ca. DM 40,-

GT Interactive

Replay nicht nur als Hose

Aus den Hause GT Interactive kommt die Replay-Reihe, die Klassiker aus vergangenen Zeiten dem einen oder anderen noch einmal schmackhaft machen soll. Eingang in diese Sammlungen fanden neben ehemaligen Bestsellern auch der erfolgreiche Screensaver *Organic Art,* der es jedem ermöglicht, eigene 3D-Bildschirmschoner zu erstellen. Für den etwas betagteren Spieler bietet GT Interactive *Williams Arcade Classics* mit Ur-PC-Spielen wie *Defender I + II, Joust, Bubbles, Sinistar* und *Robotron.*

Infos unter www.gtinteractive.com



Funsoft

Die Classic Line

Funsoft bringt in der Classic Line so ziemlich alle Renner wieder auf den Markt. Verschiedene Software-Compilations liefern dem Käufer Sammlungen ganzer Produktlinien wie zum Beispiel die *Star Wars Collection* oder die *Lucas 10 Adventures.* Wem in solchen Paketen zu viel enthalten ist, dem bietet Funsoft die Möglichkeit, einzelne Spiele nachzukaufen. Darunter fallen Knüller wie *The Dig, Rebel Assault II, Tie Fighter* oder *Pole Position.*

Infos unter www.funsoft.de

CUC Software

Die größten Hits zum kleinsten Preis

Sierra Originals, die Budget-Reihe von CUC Software, besteht aus qualitativ hochwertigen Titeln, die einen großen Verkaufserfolg erzielt haben und nicht älter als zwölf Monate sind. Wem also der eine oder andere Titel in seiner Sammlung fehlt, der findet hier eine günstige Gelegenheit zur Komplettierung. Mit dem *Dr. Karl Pack* legt CUC Software genau rechtzeitig zur Weihnachtszeit noch einen obendrauf: Das Spielepaket mit den sechs besten Titel aus dem Hause Sierra wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft zu haben sein und deckt mit Titeln wie *Kings Quest 7, 3D Ultra Pinball „Creepnight"* und *Earthsiege 2* so gut wie alle Genres ab.

Megamedia

CD-Collectionen aus der Megapak-Reihe



Auf den insgesamt elf CD-ROMs des *Megapak 8* finden zehn aufregende Spiele Platz. Acht davon sind in deutscher Original-Version vertreten und beinhalten Knaller wie *Master of Orion II, Baphomets Fluch* und *SimCity 2000.* Bis zum Weihnachtsfest kommen aus dem selben Haus noch zwei weitere Sammelpakete auf den Markt. Unter dem Namen *3 Mega Games: Simulation* erwarten den Käufer drei erstklassige Simulationen: *Grand Prix 2, ATF Gold* und *EF 2000.* Mit *3 Mega Games: Science Fiction* stellt Megamedia drei Topspiele (die genauen Titel stehen noch nicht fest) zusammen, die jeden Hobby-Astronauten in ferne Galaxien abtauchen lassen werden.

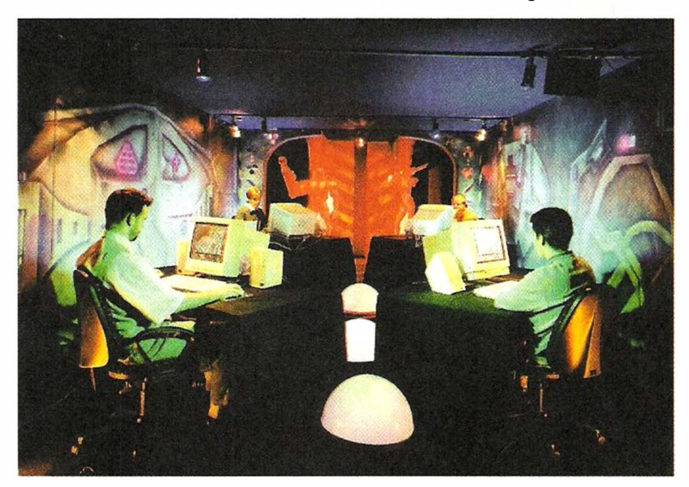
Infos unter www.megamedia.com



Incubation

Gewinner spielten bei Blue Byte

Blue Byte hat für die Gewinner des *Incubation*-Gewinnspiels, das im Rahmen einer Anzeigenkampagne in der Fach- und Freakpresse ausgeschrieben wurde, eine aufwendige „Icubation-Heldennacht" inszeniert. Die drei Gewinner wurden für zwei Tage nach Mülheim in das Blue Byte-Hauptquartier eingeladen und hatten zunächst Gelegenheit, einen ausgiebigen Blick hinter die Kulissen der deutschen Spieleschmiede zu werfen, das Entwicklerteam kennenzulernen und zu erfahren, wie ein Spiel entsteht, wo die Ideen herkommen und wie diese in marktreife Software umgesetzt werden. Die Heldennacht wurde in passender Atmosphäre durchgeführt: In einer perfekt der Stimmung des Spieles nachempfundenen Kulisse konnten die Gewinner schließlich am Abend den Strategieknüller im Netzwerk gegeneinander spielen. „Wir hatten uns auf einen langen Abend vorbereitet", meint *Icubation*-Projektleiter Wolfgang Walk. „Doch als das Team nachts um fünf das Handtuch werfen wollte, bestanden die Gewinner darauf, daß es sich schließlich um eine Heldennacht handle..."



In dieser stimmungsvollen Kulisse konnten die Gewinner der Competition bis in die frühen Morgenstunden gegeneinander und gegen Mitarbeiter des Entwicklerteams Incubation spielen.

Spiele-Kamera

Per Knopfdruck im Computerspiel

Mitsubishi hat mit dem Prototyp der Artificial Retina Chipped Module Camera ein computergesteuertes Aufnahmegerät entwickelt, das die Spieleentwicklung in naher Zukunft revolutionieren könnte. Die Kamera nimmt eine Person auf, verarbeitet die Daten im Computer und formt einen gerenderten Charakter, der in Echtzeit alle Bewegungen des gefilmten Darstellers ausführt. Konkrete Anwendungsgebiete für diese revolutionäre Technologie konnten von Mitsubishi allerdings noch nicht genannt werden.

Universität

Abschluß in Spieledesign

Die University of Abertay Dundee hat in England erstmals die Möglichkeit geschaffen, in Europa einen Universitätsabschluß in Spieledesign zu machen. In den Kurs „Spiele und virtuelle Umgebungen" haben sich bereits 40 Studenten aus England, Malaysia, China, Südkorea und Pakistan eingeschrieben. Die Studenten werden in alle Bereiche des Computerspiels wie Spielbarkeit, Designfragen, Künstliche Intelligenz und 3D-Technologien eingeführt. Die Idee stammt von DMA-Boß David Jones, einem der berühmtesten Absolventen der Universität. Unterstützt wird die Universität dabei von mehreren Spielepublishern wie z. B. den schottischen Entwicklungsstudios Vis Interactive und Virtech. Für diesen Studienzweig wurde eigens ein „Virtuelles Labor" im Wert von 85.000 £ (derzeit ca. DM 230.000,-) eingerichtet.



Upgrade

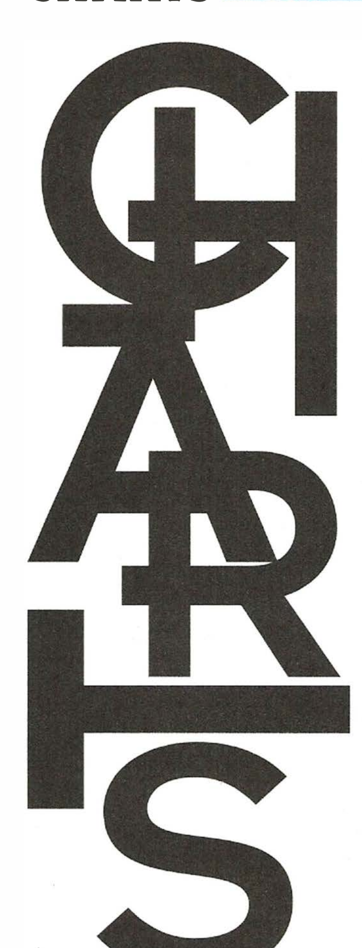
NFS2SE für 30 Mark

Electronic Arts bietet eine neue Upgrade-Möglichkeit an. Besitzer von *The Need for Speed 2* erhalten gegen Einsendung der Original-CD-ROM und eines Verrechnungsschecks über DM 30,- an den EA Customer Service unter dem Stichwort „Need for Speed 2-Upgrade" die Erweiterung auf die *The Need for Speed 2 – Special Edition.* In Ausgabe 12/97 hatten wir irrtümlich berichtet, daß DM 35,- für das Upgrade verlangt würden. Wir bitten um Entschuldigung.

Raumklang

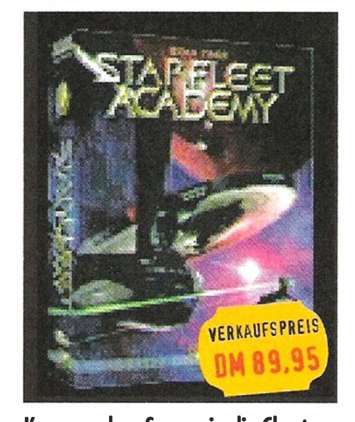
20 Spiele mit Dolby Surround

Die neue Dolby Surround Pro Logic-Soundtechnologie erfreut sich bereits einiger Beliebtheit bei den Spieleherstellern. Das für PC, Sega Saturn, Sony PlayStation und Nintendo 64 geeignete System erlaubt die unabhängige Positionierung von Geräuschquellen im 3D-Raum mit mehreren Lautsprecherboxen. Zu den wichtigsten neuen Titeln, die Dolby Surround Pro Logic unterstützen, gehören *Wing Commander Prophecy* (PC), *Abe's Odyssee* (PC, PSX), *Formula One ´97* (PC/PSX) und *Extreme Assault* (PC). „Dolby Surround Pro Logic bietet ein hochqualitatives Sounderlebnis und wird schnell zum Standard für Konsolen- und Multimedia-PC-Audio werden", meint Dale McGregor-Learie von Dolby Laboratories.

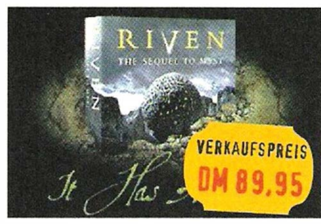




Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	-	Gold Games 2	TopWare
2	3	C&C2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
3	-	Jedi Knight	LucasArts
4	-	Lands of Lore 2	Westwood Studios
5	1	NHL 98	EA Sports
6	2	Dark Reign	Activision
7	4	Anstofl 2	Ascaron
8	8	Die Siedler 2: Gold Edition	Blue Byte
9	6	Akte Europa	Eidos Interactive
10	-	Riven: The Sequel to Myst	Red Orb
11	-	Panzer General 3D	Mindscape
12	5	Baphomets Fluch 2	Virgin Interactive
13	9	C&C2 - Der Gegenangriff	Westwood Studios
14	-	Age of Empires	Microsoft
15	-	Demonworld	Ikarion Software
16	13	Der Industriegigant	JoWood Productions
17	7	FinFin	Fujitsu Interactive
18	10	Total Annihilation	GT Interactive
19	14	Dungeon Keeper	Bullfrog
20	-	Flight Simulator 98	Microsoft



Kurz vor dem Sprung in die Charts: Starfleet Academy.



Der Myst-Nachfolger auf Platz 10: Riven steigt gut ein...

Age of Empires

Der Level-Wettbewerb

? Sie sind der Meinung, den besten Age of Empires-Level aller Zeiten kreiert zu haben?

Dann speichern Sie ihn sofort auf eine Diskette, schreiben Ihre Adresse drauf, und ab damit in die Post! Sie können eine Reise für zwei Personen oder einen von zehn Microsoft SideWinder Force Feedback gewinnen! Auch wenn Sie nicht zu den zehn Gewinnern zählen sollten, haben Sie immer noch die Chance, namentlich auf einer AoE Zusatz-CD-ROM zu erscheinen. Der Einsendeschluß ist der 31. Januar 1998. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift des Absenders vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Mit Ihrer Einsendung erteilen Sie dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, Ihren Level auf den Datenträgern des Verlags zu veröffentlichen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

1. Preis



Reisen Sie in eine Stadt der Antike. Sie haben die Wahl! Rom, Athen oder vielleicht Kreta? Jedes Ziel, das sich nicht in einer Krisenregion befindet und auf dem europäischen oder nordafrikanischen Kontinent liegt, steht Ihnen zur freien Auswahl. PC Games und Microsoft zahlen Ihnen eine Woche für zwei Personen inklusive Flug und Übernachtung.

2. bis 10. Preis

Je ein Microsoft SideWinder Force Feedback im Wert von über DM 300,-



KENNWORT:
AGE OF EMPIRES

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, meine(n) eingesandten Level(s) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

Schicken Sie Ihre Levels an folgende Adresse und vergessen Sie bitte nicht, den Coupon auszufüllen:

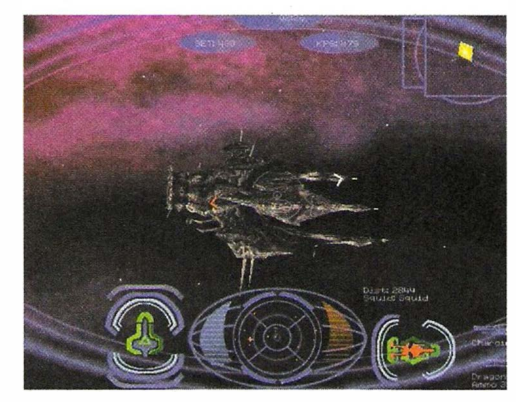
Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: *Age of Empires*
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



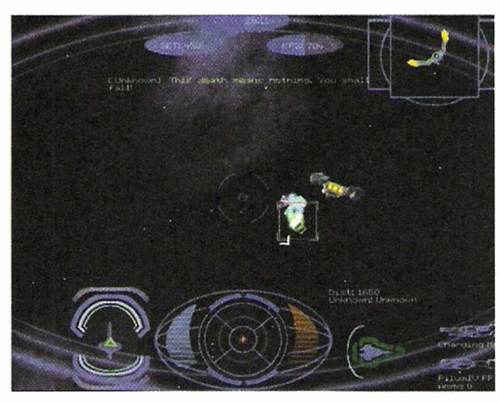
Wing Commander Prophecy

Beim Barte d

Blair und Maniac sind zurück, doch die eigentliche Hauptperson ist eine andere: Casey, frisch von der Akademie, ist Protagonist von Wing Commander Prophecy, dem ersten Teil einer neuen Trilogie des Origin-Klassikers. Wir haben für Sie die erste spielbare Version unter die Lupe genommen.



Die Anzeigen im Cockpit sind schnell zu beherrschen und informieren über alle wichtigen Details.



An den Raumkämpfen hat sich nicht viel geändert, auch der Funkverkehr ist so lebhaft wie gewohnt.

Alle Jahre wieder kommt das Roberts-Kind, ist man geneigt zu fabulieren. Doch diesmal ist alles anders: Zwar steht ein neuer *Wing Commander* vor der Tür, doch statt des abgewanderten Producers Chris Roberts hat das neue Origin-Baby gleich zwei Väter: Adam Fosko und Mark Day setzen beim inoffiziellen fünften Teil der Weltraum-Saga auf die alten Tugenden der ersten beiden Teile und legen mehr Wert auf Gameplay statt auf üppige Filmsequenzen. Weitere Neuerungen sind der erstmalige Support von 3D-Grafikkarten und der neue Held des Spiels na-



es Propheten

mens Casey, der den arg in die Jahre gekommenen *Commander Blair* ablöst. Dennoch ist Mark Hamill in seiner erfolgreichsten Rolle seit Luke Skywalker auch in Wing Commander Prophecy wieder mit von der Partie, ebenso der allseits beliebte Draufgänger Maniac alias Tom Wilson. Nach langem Warten sandte Origin uns endlich eine spielbare Vorabversion mit drei von sechs CDs, die zwar nicht testfähig war, aber einen guten Eindruck vom Spiel vermittelte. Es haperte allerdings noch stellenweise gewaltig mit der Synchronisation, und der Schwierigkeitsgrad ließ sich nicht einstellen. Dadurch wurde *Wing Commander Prophecy* so schwer, daß es ohne den Unverwundbarkeits-Cheat nicht spielbar war und sich somit keine Aussagen über die Balance der Missionen treffen lassen.

Kilrathi zu Katzenstreu

In Sachen Hintergrundgeschichte mußten sich die Designer einiges einfallen lassen. Die Kilrathi stellen ja seit der Vernichtung ihres Heimatplaneten im dritten Teil keine Gefahr mehr dar, und auch die Grenzwelten wurden anschließend endlich beendet. Doch viel Ruhe bleibt den Völkern der Konföderation nicht: Ganz verschwunden von der Bildfläche sind die Kilrathi dann doch nicht, sondern starten von ihrer neuen Heimatwelt zu einer Invasion in Richtung der Konföderation. Doch dort kommen die Katzenwesen nie an, denn eine plötzlich auftauchende, unbekannte Macht reibt die Flotte im Nullkommanix gnadenlos auf. Die Konföderation horcht auf, denn solch eine Bedrohung nahe des eigenen Territoriums gefällt der Regierung weniger als gar nicht. An dieser Stelle endet auch die erste Hälfte des opulent gerenderten Intros, und der neue Held von *Wing Commander Prophecy* namens Casey stolpert etwas tolpatschig auf die Bildfläche. Er scheint aus der Zeit übriggeblieben zu sein, als George Lucas mit *American Graffiti* seinen ersten Hollywood-Film drehte: Ein Collegeboy, der unter dem erdrückenden Ruf seines Vaters, eines erfolgreichen Piloten, zu leiden hat. Casey unterscheidet sich wohltuend vom bisherigen Helden Blair, der stets einen etwas verhärmten Eindruck macht, als laste das gesamte Elend der Welt auf seinen Schultern. Obwohl Origin eigentlich den Einsatz von Videos zugunsten der Spielbarkeit zurückschrauben

Grafikkarten

Wing Commander Prophecy unterstützt als erster Vertreter der Space Opera 3D-Grafikkarten. Wir haben mit der uns vorliegenden Preview-Version schon einmal geprüft, wie wichtig der vorhandene Chipsatz ist. Da Origin die Verwendung einer 3Dfx-Karte empfiehlt, haben wir bei höchster Detailstufe ein Bild mit der Diamond Monster 3D aufgenommen. Die Performance dabei war auf einem Pentium 166 tadellos. Anschließend mußte eine Matrox Mystique im selben Rechner beweisen, was sie zu leisten vermag. Den optischen Unterschied sehen Sie deutlich am abgebildeten Bildschirmfoto, doch auch die Geschwindigkeit war deutlich langsamer und kam der Unspielbarkeit nahe. Da hilft nur noch das Abschalten einiger rechenintensiver Spezialeffekte.



Links sehen Sie die 3Dfx-Version, die rechte Hälfte zeigt die Grafik mit einer Matrox Mystique. Der optische Unterschied ist beinahe so groß wie die Leistung, da Sie mit der Mystique und einem Pentium 166 einige Details abschalten müssen.

wollte, muß der Spieler rund eine halbe Stunde auf seinen ersten Einsatz warten.

Casey, der Frischling

So lange dauert die Vorstellung Caseys, seiner Vorgesetzten und Kameraden sowie die erste Einsatzbesprechung. Das Warten fällt aber nicht schwer, denn die Videos sind einmal mehr hervorragend gedreht und bauen schnell eine mehr als bedrückende Atmosphäre auf, die nur durch gelegentliche Scherze der Piloten aufgelockert wird. So macht Origin dem Spieler ständig bewußt, wieviel Verantwortung angesichts der schier unbesiegbar scheinenden Außerirdischen auf ihm lastet. Am allgemeinen Prozedere hat sich nicht viel geändert, außer daß Sie nun als Frischling nicht mehr Ihre Wingmen aussuchen, sondern Ihre Vorgesetzte Patricia Drake das für Sie übernimmt. Der Start vom riesigen Trägerschiff TCS Midway aus erfolgt wie gehabt mittels der beliebten Katapulte. Obwohl sich die Anordnung der Instrumente im Cockpit etwas geändert hat, fühlen sich Veteranen der Kilrathi-Kriege auf Anhieb wohl in ihrer neuen Umgebung. Steuerung und Waffensysteme sind anfänglich ebenfalls vertraut, doch später wird dank des Erfindungsgeistes von Commander Blair auch ein völlig neues Raumschiff in den Kampf geworfen. Ihre erste Mission knüpft nahtlos an das Intro an, denn Sie untersuchen mit Ihrer Staffel die Überreste der aufgeriebenen Kilrathi-Flotte. Dort machen Sie natürlich auch die erste Bekanntschaft mit dem unbekannten Gegner. Der hat es wahrlich in sich, so überraschend und aggressiv wie die Fremdlinge aus den unendlichen Weiten des Alls auftauchen. Hier wird schon die Richtung der sich fortsetzenden Handlung angedeutet, denn die Konföderation weiß so gut wie gar nichts über die seltsam geformten Alienschiffe.

Auftakt einer Trilogie

Das organisch und unheimlich wirkende Design der Außerirdischen hat der Künstler Syd Mead entworfen, der auch die Filme *Blade Runner* und *2010* entscheidend mitprägte. Da Sie, wie schon in den Vorgängern, auch in *Prophecy* per Funkspruch den Gegner provozieren dürfen, sehen Sie bald auch erste Bilder der insektenartigen Angreifer. So sehr Sie den Gegner auch reizen, verstehen kann er Sie ebensowenig wie Sie ihn. Erst einmal müssen die Spezialisten der Midway die fremde Sprache analysieren, bevor Sie mehr über die geheimnisvolle Rasse erfahren. Doch soviel vorweg: *Wing Commander Prophecy* ist nur der erste Teil einer Trilogie, und erst an deren Ende werden Sie alle Geheimnisse erfahren.

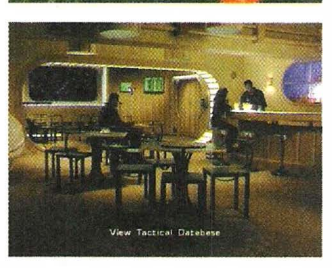
Weniger Videos, mehr Action

Trotz des ellenlangen Intros hat Origin die Videos im Spiel tatsächlich zurückgeschraubt. Auf der Midway gibt es zwar immer noch viele Gespräche mit Kameraden und Vorgesetzten, die oft auch mit mehreren zur Auswahl stehenden Antworten in die gewünschte Richtung gelenkt werden können. Allerdings bremst das den Spielfluß weniger als bei den beiden Vorgängern, außerdem sind die Zeiten des Plattfüße erzeugenden Herumgerennes durch das Trägerschiff endlich vorbei. Origin hat die Räumlichkeiten auf das nötigste begrenzt, was einiges an Nerven erspart. Noch

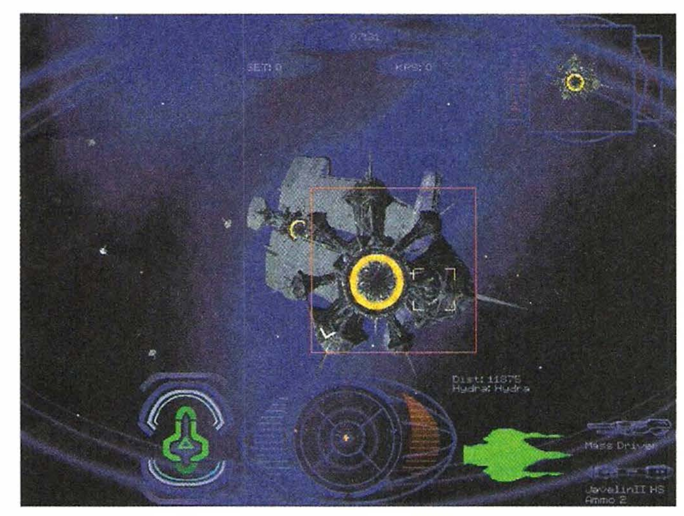


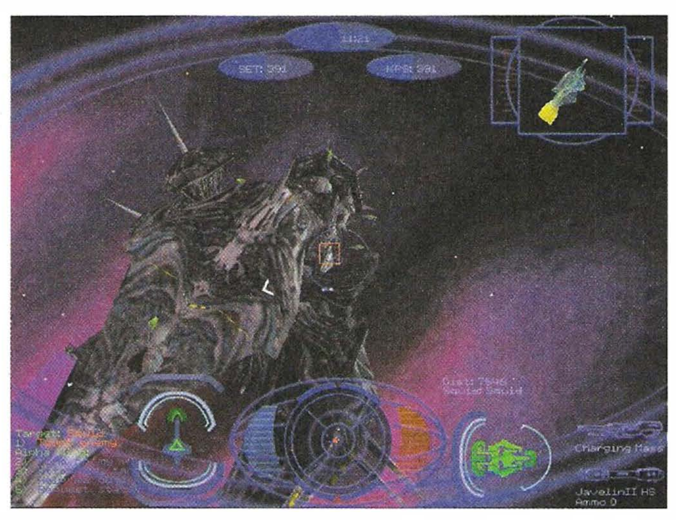
Wer sich nicht dem Video- und Sprachausgabe-Overkill aussetzen will, stellt hier nur die für die Handlung wichtigen Meldungen ein. Hier lassen sich auch Schwierigkeitsgrad und Grafikdetails trimmen.





Die Standbilder mit Gesprächspartnern und dem obligatorischen Killboard fehlen ebenfalls nicht.


Die im Hintergrund schwebende TCS Midway, Ihr Trägerschiff, ist fast pausenlos verbissenen Angriffen der Außerirdischen ausgesetzt.


Die nahezu unbesiegbar scheinenden Aliens besitzen monströse Raumschiffe mit organischen Strukturen, die von Designer Syd Mead entworfen wurden.

erweitert wurde dagegen das fröhliche Geplapper der Piloten während eines Einsatzes. Netterweise dürfen Sie aber in einem umfangreichen Optionsmenü entscheiden, ob Sie wirklich alle Kommentare hören oder sich lieber auf die spielerisch wichtigen beschränken wollen.

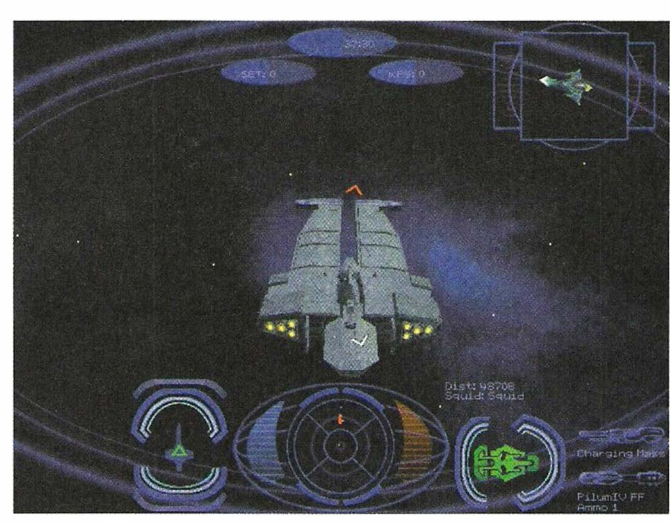
Ruckt nicht? Ruckt nicht!

Grafisch hat Origin bei der 3D-Engine mächtig dazugelernt. Eine für 3Dfx-Chips optimierte Fassung und die Unterstützung von Direct 3D sorgen nicht nur für flüssigen Bildaufbau auf mittleren Pentiums, sondern auch für jede Menge eindrucksvolle Effekte. Das Cockpit beispielsweise läßt sich in einen transparenten, virtuellen Modus schalten, der schnell die gefürchtete Raumkrankheit hervorrufen kann. Lens Flares, transparente Explosionen, der weich schattierte Schutzschirm und die wabernden Nebel im Hintergrund lassen die Vorgänger und die meisten Genre-Konkurrenten gnadenlos im Regen stehen. Auch hier läßt sich dank umfangreicher Optionen die Vielfalt der Effekte nicht nur zugunsten höherer Bildraten ändern, sondern auch, um die Übersicht zu erhöhen. Schließlich sind die opulenten Effekte nicht nach jedermanns Geschmack.

Bombastischer Soundtrack

Auch in Sachen Sound treffen Sie auf den gewohnt hohen Qualitätsstandard. Die uns vorliegende Version hatte zwar noch einige Probleme mit der Synchronisation, doch die Schußgeräusche sowie die ständige Kommunikation mit Wingmen und Gegnern sorgen für viel Atmosphäre. Endgültig Hollywoodreif wird *Wing Commander Prophecy* dank des bombastischen Soundtracks, der sich wieder dynamisch dem aktuellen Geschehen anpaßt und einfach mitreißend ist. Zwar hat Origin noch einige Bugs zu beseitigen, und einige Videos müssen noch eingebaut werden, doch bis zur nächsten Ausgabe der PC Games haben Mark Day und Adam Fosko uns eine testfähige Version versprochen. Hoffen wir, daß keiner der Programmierer in einem Wurmloch verschwindet...

Florian Stangl ■


Dank der 3D-Kartenunterstützung sind die mächtigen Polygonobjekte und die transparenten Nebel kein Problem für kleinere Pentiums.

Der Kinofilm

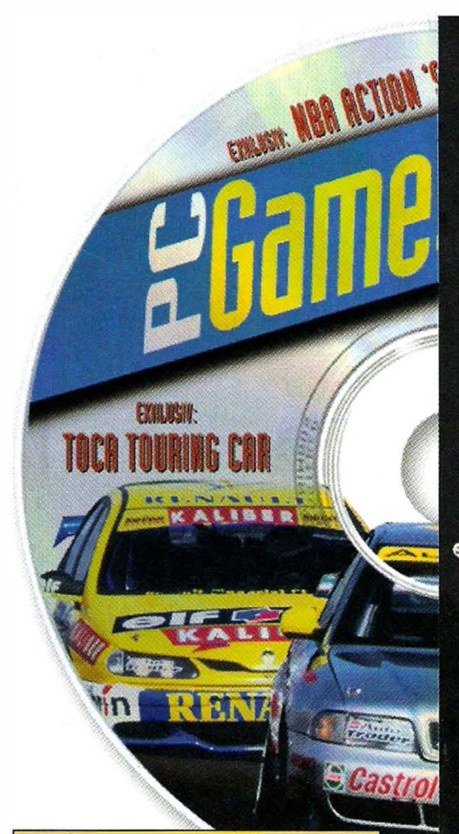
Jetzt also doch: Digital Anvil, die neue Firma von Chris Roberts und Regisseur Robert Rodriguez (*From Dusk Till Dawn*), gab den Kauf der Film- und Fernsehrechte an der *Wing Commander*-Serie bekannt. Roberts wird Regie führen, voraussichtlich im Februar 1998 mit den Dreharbeiten in Luxemburg beginnen und wohl über ein Budget von 30 Millionen Dollar verfügen. Der verblüffende Titel des Streifens: *Wing Commander*. Und: Mark Hamill wird nicht mit von der Partie sein! Der Film spielt während des ersten Teils, als Blair gerade erst der Akademie entsprungen war. Der gute Mr. Hamill wirkt mittlerweile leider nicht mehr wie ein blutjunger Kadett, dagegen soll uns Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn wieder einen gewissen familiären Eindruck vermitteln. Weitere große Namen auf Roberts' Gehaltsliste: Kameramann Thierry Arbogast (*Léon – Der Profi, Das fünfte Element*), Designer Peter Lamont (*Aliens, True Lies, Goldeneye*) und Boss Films, deren digitale Effekte schon *Air Force One* bereichert haben. Filmgigant 20th Century Fox bringt den Streifen in den USA in die Kinos, Sony wird den größten Teil der restlichen Welt mit dem Ereignis beglücken – wenn alles klappt, Anfang 1999.

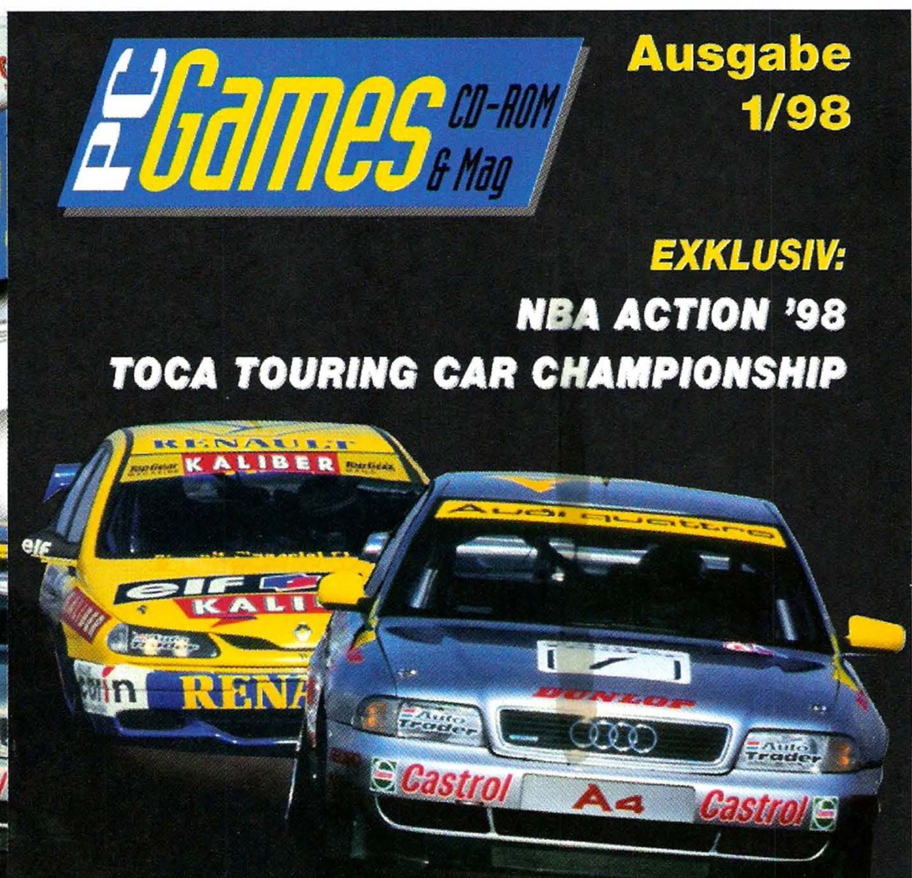
FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Origin
Release	Dezember 1997

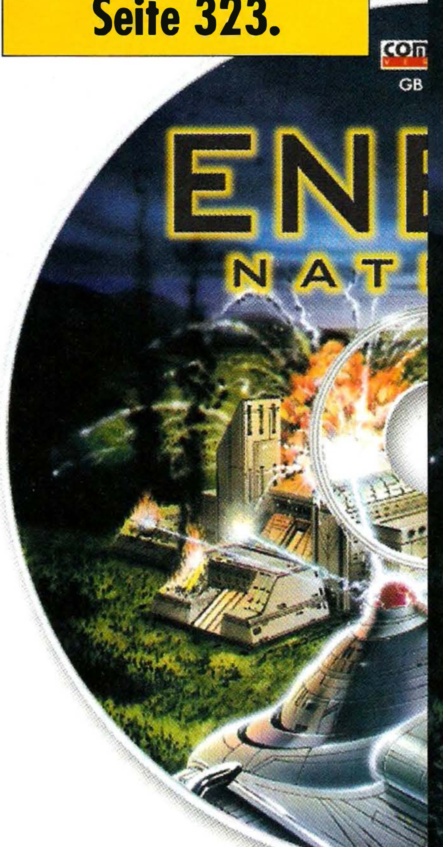
Vergleichbar mit
I-War, G-Police

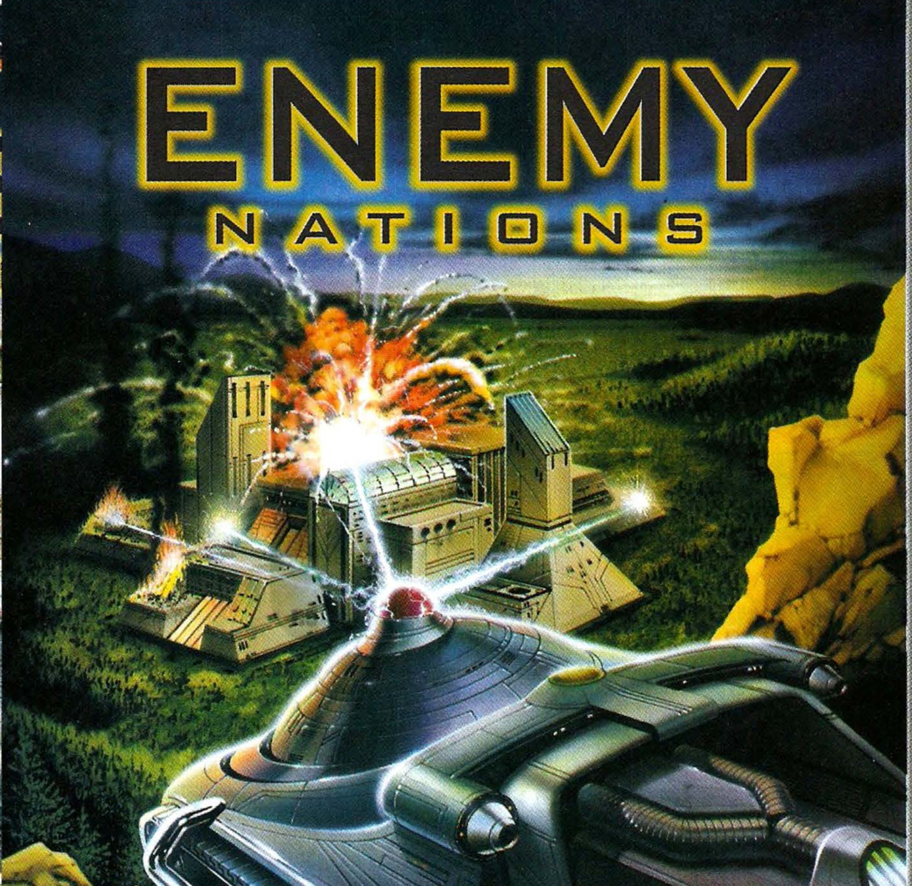


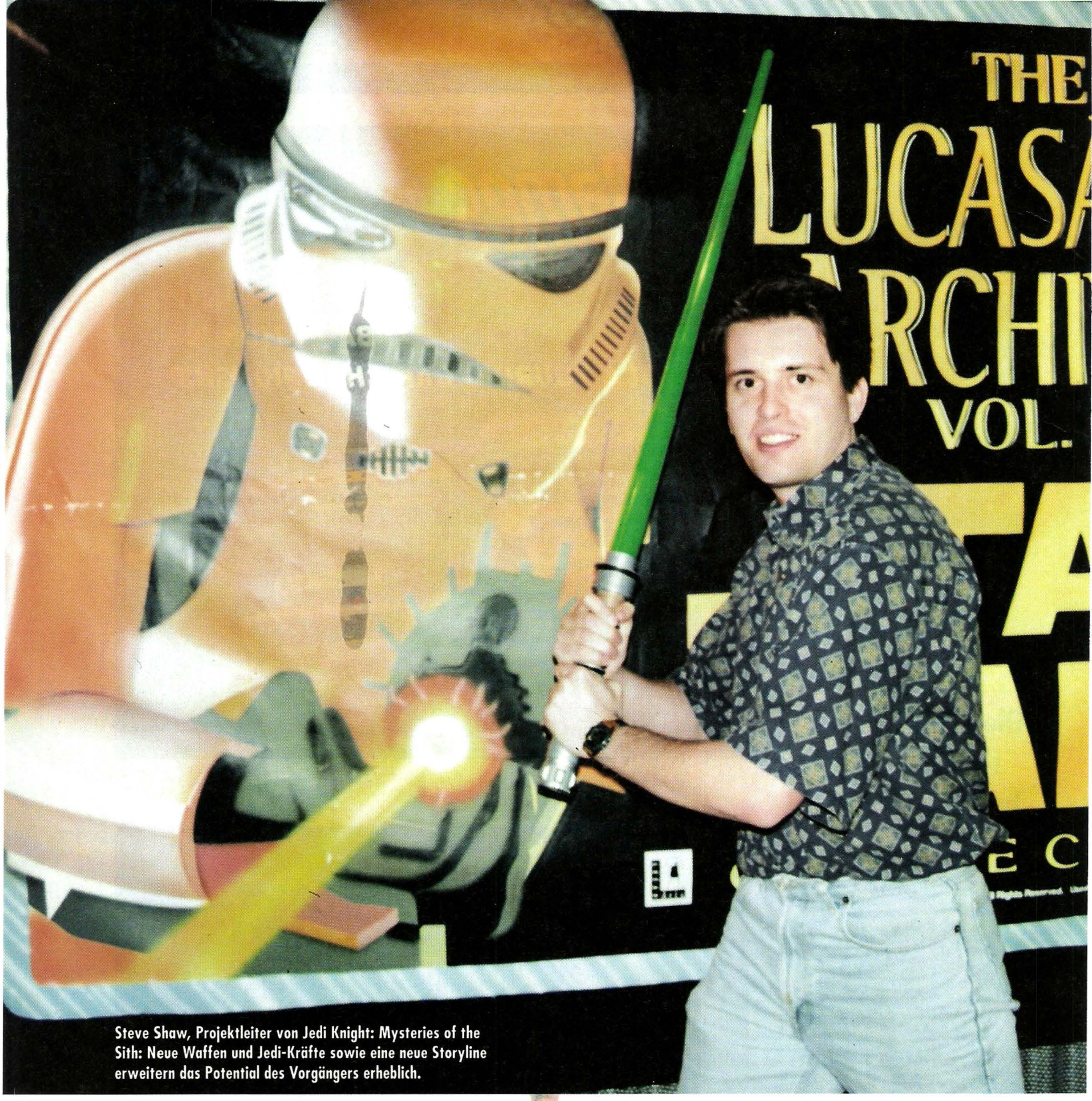




Die Rückseite für Ihre CD-Hülle befindet sich auf Seite 323.







Steve Shaw, Projektleiter von Jedi Knight: Mysteries of the Sith: Neue Waffen und Jedi-Kräfte sowie eine neue Storyline erweitern das Potential des Vorgängers erheblich.

LucasArts

Die Macht mac

Eine der kultigsten Spieleschmieden öffnete ihre heiligen Hallen exklusiv für PC Games: Florian Stangl machte sich auf den langen Weg nach Kalifornien, um dort LucasArts zu besuchen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles über die sensationelle Fortsetzung von Jedi Knight, die beiden Hauptprogrammierer von Monkey Island 3 und Tim Schafers neues 3D-Adventure Grim Fandango.

George Lucas und *Star Wars*, *Monkey Island* und *Jedi Knight* – jedem Film- und Spielefan läuft dabei das Wasser im Mund zusammen. Keine Frage, daß wir die Chance nutzten, den Programmierern von LucasArts einmal über die Schulter zu schauen, um alles über die kommenden Hits zu erfahren. Die größte Überraschung dabei waren die bislang noch nicht angekündigten neuen Missionen zu *Jedi Knight* mit dem Untertitel *Mysteries of the Sith*. Außerdem haben wir uns mit Tim Schafer über sein neues Adventure

ht´s

Grim Fandango unterhalten und ließen uns von Larry Ahern und Jonathan Ackley alles über das Programmieren von Abenteuerspielen erzählen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie exklusiv alles Wissenswerte mit vielen bisher unveröffentlichten Bildern und Informationen.

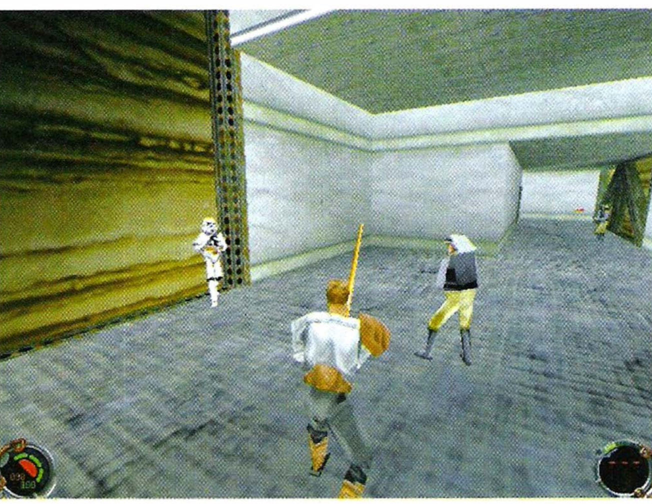
Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Jetzt schon eine Missions-CD zu *Jedi Knight*? Diese Frage dürfen Sie sich zu Recht stellen, doch LucasArts hat keine plumpe Abzocke mit ein paar neuen Levels vor, sondern stellt derzeit eine umwerfende Fortsetzung des Action-Knüllers auf die Beine. Der Untertitel *Mysteries of the Sith* deutet schon an, daß es wieder eine komplexe Hintergrundgeschichte geben wird, die ein echtes Schmankerl für die Freunde des *Star Wars*-Universums ist. Bekanntlich konnte man in *Jedi Knight* den Helden Kyle als Anhänger der guten oder der dunklen Seite der Macht ans Spielende führen. *Jedi Knight: Mysteries of the Sith* geht nun davon aus, daß Kyle sich von der dunklen Seite verführen ließ, und fährt dort fort, wo der Vorgänger endete. Allerdings spielen Sie nur in den ersten Missionen als Kyle, danach geht es als Mara Jade weiter, einem weiteren, weiblichen Charakter aus der *Thrawn*-Trilogie von Timothy Zahn. Diese drei Bücher handeln von der Zeit etwa fünf Jahre nach der Episode *Die Rückkehr der Jedi Ritter*.

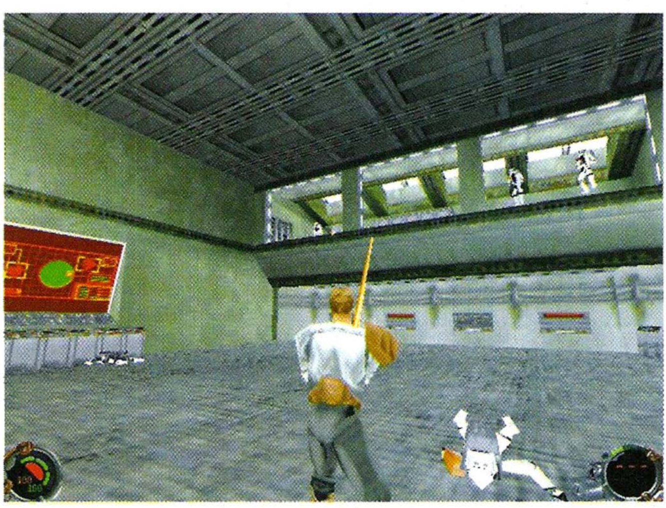
Steve Shaw, Projektleiter der neuen Missionen, arbeitet seit rund einem halben Jahr an *Mysteries of the Sith*. Nachdem er seine Mitarbeit an *Outlaws* beendet hatte, nahm sich Steve Jedi Knight genauestens vor und untersuchte, was daran besonders gut funktioniert hatte. „Die neue Welt von *Jedi Knight* sollte glaubwürdiger und größer werden", erzählt er. „Außerdem wollten wir Kyle loswerden. Er war nach dem Ende von *Jedi Knight* einfach schon zu mächtig, um dem Spieler noch sinnvolle Aufgaben präsentieren zu können." Die größte Schwierigkeit war, eine originelle und durchdachte Geschichte über eine ganze Reihe von Levels zu verteilen, deshalb wurde Mysteries of the Sith von Anfang an in fünf Kapitel unterteilt.

> **„Die neue Welt von Jedi Knight sollte glaubwürdiger und größer werden"**
> **Steve Shaw**

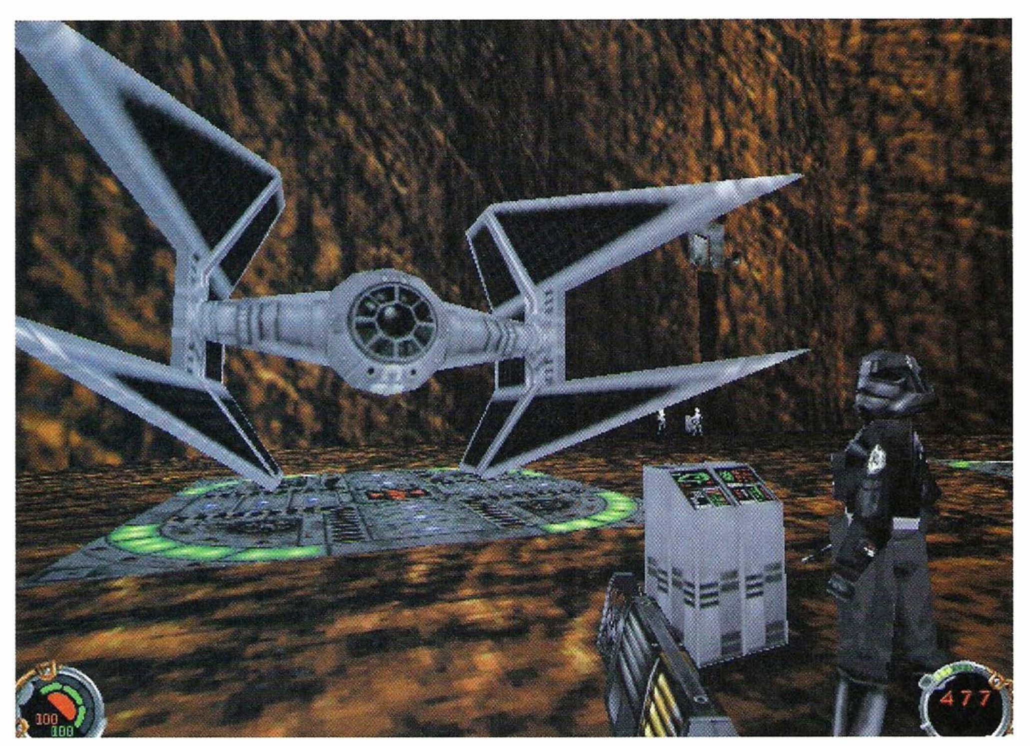
Beginnend bei Kyle als dunklem Jedi über Mara Jades Abenteuer, als sie Kyle zu bekehren versucht, enden die Zusatzmissionen im düsteren Tempel der Sith. Dieser geheimnisvollen Religion hatte sich bekanntlich auch Darth Vader verschrieben. *Mysteries of the Sith* beginnt im ersten Level auf einer Rebellenbasis, die von einem unheimlichen Schwarm von Asteroiden eingekreist und bombardiert wird. Dadurch sollen die Aufständischen festgehalten werden, bis die Hauptflotte des geschwächten Imperiums eintrifft. Kyle muß versuchen, einen Gleiter zu stehlen und dann die Asteroiden zu deaktivieren, um entkommen zu können. „Im ersten Level haben wir versucht, das Feeling von *Das Imperium schlägt zurück* einzufangen", erklärt Steve, während er durch die engen Gänge des Stützpunkts hetzt. Kyle kämpft demnach zusammen mit den Rebellen gegen die eindringenden Sturmtruppen, wobei die Basis ständig von den herabregnenden Astero-



Für Jedi Knight: Mysteries of the Sith ließ Steve Shaw von seinem Team auch die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Figuren verbessern.



Auch erfahrene Jedi-Ritter müssen dazulernen: Zu den neuen Jedi-Kräften gehören Säbelwurf, Fernsicht und der verheerende Kettenblitz.



Große Objekte wie der TIE Interceptor oder der furchterregende Rancor aus „Rückkehr der Jedi-Ritter" sind neu:

iden erschüttert wird. Dabei reagiert die Umwelt nicht auf den Spieler, sondern Sie müssen sich auf immer neue Überraschungen und Ereignisse einstellen.

Neue Waffen und Spielmodi

Um dem Spieler eine Chance gegen die verbesserte Künstliche Intelligenz zu geben, entwickelten Steve und sein Team eine ganze Reihe neuer Waffen. Sie dürfen auf die großen, auf einem Dreifuß stehenden Laserkanonen, welche das Imperium beim Sturm auf die Rebellenbasis von Hoth einsetzte, oder auf das Karbonit-Gewehr zurückgreifen. Damit frieren Sie den Gegner ein und können ihn dann mit einem Schlag des Gewehrkolbens in etliche Splitter zerbröseln, was vor allem in Mehrspieler-Partien für Freude sorgen dürfte. Es gibt Blitz-Bomben, mit denen Sie die Gegner blenden dürfen, und eine Art Fernglas, mit dem Sie die Umgebung heranzoomen und auch versteckte Bereiche einsehen können. Insgesamt gibt es 14 neue, auf einer fortlaufenden Geschichte basierende Levels für Solospieler sowie 15 Multiplayer-Levels. „Wir haben auch gemerkt, daß die neun Mehrspieler-Karten in *Jedi Knight* nicht gereicht haben. Deswegen gibt es jetzt mehr davon und außerdem einen neuen Modus namens `Kill the guy with the Ysalamari´", erzählt Steve. Dabei läuft einer der Spieler mit dem ominösen Ysalamari (entstammt gleichfalls der *Thrawn*-Trilogie) herum und wird von den anderen gejagt. Pikanterweise negiert diese Kreatur alle Fähigkeiten der Macht, so daß weder der Ysalamari-Besitzer die Jedi-Fähigkeiten benutzen darf noch ein anderer Spieler Kräfte benutzen kann, die direkt auf den Gejagten einwirken. Für diese Variante wurden bei LucasArts fünf spezielle Levels entwickelt.

An manchen Stellen in den neuen Levels finden Sie Überwachungskameras, mit denen Sie die Gegner ausspionieren dürfen.

Säbelwurf und Kettenblitz

Im Multiplayer-Modus gibt es zusätzlich verschiedene Charaktereigenschaften für Soldaten, Kopfgeldjäger und Scouts, welche die Fähigkeiten beim Laufen, Springen und dem Widerstehen gegen einige Jedi-Kräfte bestimmen. Apropos: Natürlich haben Steve und seine Mannen auch neue Fähigkeiten der Macht spendiert, um auch geübten Jedi-Recken einen kleinen Ansporn zu geben. Ganz frisch im Angebot ist der Kettenblitz, der von einem Gegner im Raum auf alle anderen überspringt und sie nach Strich und Faden durchschüttelt. Besonders witzig ist „Force Shove", mit dem man seinen Gegner per Jedi-Kraft schubsen kann, wofür es natürlich auch einen speziellen Mehrspieler-Level gibt. Dort steht eine Karbonit-Gefrieranlage wie in der Wolkenstadt Bespin, in die man andere Spieler befördern und dann konservieren darf. Mit „Farsight" dürfen Sie Ihren Körper verlassen und als unsichtbarer Schemen ungefährdet die Umgebung erkunden, und dank „Sabre Throw" schleudern Sie unglücklichen Gegenspielern Ihr Lichtschwert um die Ohren, das anschließend Bumerang-gleich wieder zu Ihnen zurückkehrt.

Schnellere 3D-Engine mit farbigem Licht

Neben den schon bekannten Kreaturen aus *Jedi Knight* gibt es gleich 20 neue Gegner aus allen möglichen Büchern und Comics des Star Wars-Universums, wobei der riesengroße, geschmeidig animierte Rancor aus *Rückkehr der Jedi-Ritter* sicherlich eines der Highlights ist. LucasArts ließ in den vergangenen Wochen auch die 3D-Engine von *Jedi Knight* überarbeiten, die zum einen etwas schneller wurde, zum anderen jetzt farbiges Licht unterstützt, mit dem die Umgebung abwechslungsreicher gestaltet wird. Zusätzlich stoßen Sie hin und wieder auf Kameras, die Sie über Schaltpulte bedienen und die dann bestimmte Räume zeigen. Dadurch wissen Sie schon früh, was Sie an Gegnern erwartet, es sei denn, Sie

haben die Überwachungskameras mit gezielten Schüssen zerstört. Da LucasArts zum Zeitpunkt unseres Besuches *Jedi Knight: Mysteries of the Sith* noch nicht einmal angekündigt hatte, gibt es auch noch keinen genauen Erscheinungstermin. Steve Shaw geht aber von Februar aus, da bereits so gut wie alle Levels fertig sind und größtenteils nur noch Bugfixing und Feintuning nötig ist.

Monkey Island: Die Zukunft

Genau zwei Wochen nach den letzten Arbeiten zu *Monkey Island 3* machen Larry Ahern und Jonathan Ackley einen extrem entspannten, fast schon ausgelassenen Eindruck. In ihrem Büro spielen sie mit Seeräuberpistolen aus der nahen Filiale von Toys `R´ Us oder werfen Papierkugeln in einen kleinen Basketballkorb. Es sei ihnen vergönnt, denn in den vergangenen beiden Jahren haben sie sich ausschließlich mit *The Curse of Monkey Island: Monkey Island 3* beschäftigt. Die beiden sind nicht aus Zufall Projektleiter des dritten Teils der Abenteuer-Saga um Guybrush Threepwood: Beide haben bei LucasArts als Grafiker und Programmierer für Spiele wie *Day of the Tentacle*, *Vollgas*, *The Dig* und *Monkey Island 2* Erfahrungen und erste Lorbeeren gesammelt. Von Jonathan und Larry stammen auch fast alle Ideen und die Geschichte von *The Curse of Monkey Island*. „Äh, die haben wir alle geklaut", meint Larry, korrigiert sich dann aber gleich und wird wieder ernst. „Wir haben uns erstmal hingesetzt und uns die ersten beiden Teile genau angesehen", erklärt er. „Was hat da gut funktioniert, was war am spannendsten, und was war besonders herausragend." Nach diesen Vorarbeiten überlegten sich die beiden, welche Features sie im dritten Teil verwirklichen könnten, die fünf oder sechs Jahre vorher unmöglich gewesen waren. „Wir wollten mehr Action mit Piraten auf hoher See", sagt Larry. „Und nicht zu vergessen die Liebesgeschichte! Darauf haben wir auch in *Monkey Island 3* viel Wert gelegt", ergänzt Jonathan. Eine der auffälligsten Neuerungen ist die SVGA-Grafik, die aber so manchen Fan der beiden Vorgänger etwas erschreckte. Anstatt in den Guybrush genannten Pixelhaufen ihre eigenen Vorstellungen projizieren zu können, erhielten sie plötzlich ein scharfes, klares Bild ihres Helden. „Natürlich hat so ein kleiner Charakter wie Guybrush in den ersten beiden Spielen einen bestimmten Charme. Aber in VGA muß man das Gesicht größer machen, um einen bestimmten Ausdruck auch rüberkommen zu lassen. Jetzt dagegen stimmen die Proportionen", erklärt Larry.

> **„In VGA muß man das Gesicht größer machen, um einen bestimmten Ausdruck auch rüberkommen zu lassen"**
> Larry Ahern

Kricket mit Totenköpfen

Was die beiden an künftigen Produkten verbessern werden, steht noch nicht konkret fest. Beide erklärten der PC Games-Redaktion aber ausführlich, wie bei LucasArts eigentlich ein Adventure entsteht. Nach dem Ende der Arbeiten am aktuellen Projekt gönnen sich die beiden erst einmal etwas Urlaub, aber Ideen für den Nachfolger gibt es bereits. „Das ist auch der lustigste Teil der Arbeit, diese drei oder vier Monate, in denen wir ein neues Konzept entwickeln", sagt Jonathan lachend. „Wäre es nicht toll, wenn Guybrush riesengroß würde und dann LeChuck wie eine Wanze einfach zertritt?", ruft Larry dazwischen. „Nein, wir sollten als Actionpart für den nächsten Teil Kricket mit Totenköpfen einbauen!", erwidert Jonathan. So schnell kann ein Interview zur Brainstorming-Session für ein neues LucasArts-Adventure werden. „Ja, Ideen haben wir viele, aber da kommt immer die Antwort der Geschäftsleitung: `He, Ihr könnt nicht 500 Leute für Euer nächstes Projekt haben!´", beschwert sich Larry grinsend. Auch wenn von den vielen Ideen der beiden nur ein gewisser Teil übrigbleiben wird, präsentieren sie das erste Konzept den anderen Projektleitern bei LucasArts, die es dann nach bestem Wissen ausein-

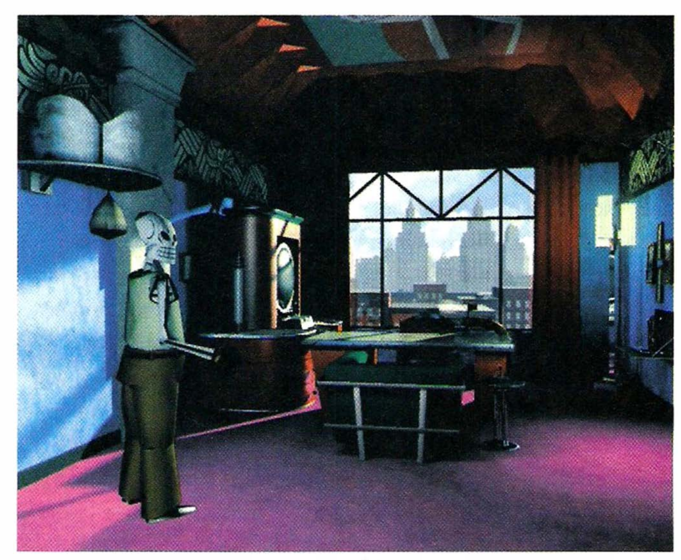
Jonathan Ackley (links) und Larry Ahern sind immer zu einem Scherz aufgelegt. Gerade erst haben sie The Curse of Monkey Island fertiggestellt, und schon denken sie sich in gelöster Stimmung die ersten Gags für den Nachfolger aus.

andernehmen und zerpflücken. „Ich hab' mir erst letzte Woche unseren ersten Entwurf zu *Monkey Island 3* durchgelesen, um zu sehen, was davon ins fertige Spiel kam. Leute, das ist ein ganz anderes Spiel, bei dem nur ein paar Charaktere den gleichen Namen haben!", erinnert sich Jonathan. Schließlich werden Larry und Jonathan eine etwa 20-seitige Vorschlagsliste zusammenstellen, die dann dem Management vorgelegt wird. Stimmen diese Herren auch zu, müssen die beiden ein endgültiges Designkonzept erstellen, das aber auch wieder von mehreren Leuten gelesen und kritisiert wird. „Wenn wir es nur zu einem Typen bringen, und der sagt `He, ich mag das!´, bringt das nicht viel", erklärt Larry. Und Jonathan ergänzt: „Das Tolle an LucasArts ist, daß es hier so viele erfahrene und erstklassige Spieldesigner gibt. Wenn wir wissen wollen, ob wir Mist machen, müssen wir nur ein paar Meter gehen!" Danach werden schließlich die ersten Programmierarbeiten am neuen Adventure der beiden beginnen, die sie voraussichtlich nur zu zweit bewältigen werden. „Wir machen sogar die Grafiken", lacht Jonathan, „aber da wir beide ganz schreckliche Zeichner sind, lachen sich unsere Künstler immer kaputt dabei!" Obgleich die optische Präsentation kaum mit den EGA-Spielen der 80er Jahre mithalten kann, sollen in diesem Stadium schon so gut wie alle Puzzles funktionieren, bevor dann mit dem restlichen Team an der Präsentation, dem atmosphärischen Drumherum und der Feinabstimmung gearbeitet wird. Die eigentlichen Arbeiten am programmtechnischen Grundgerüst sollen nur etwa einen Monat in Anspruch nehmen; dann soll die Logik funktionieren und das Spiel nicht mehr abstürzen. Dann wird es aber immer noch einige Monate dauern, bis alle Grafiken fertig sind, die Animationen stimmen und die Sprachausgabe eingebaut ist. Einen Erscheinungstermin für das neue Spiel von Larry und Jonathan gibt es natürlich nicht, doch bis 1999 müssen wir uns in jedem Fall gedulden.

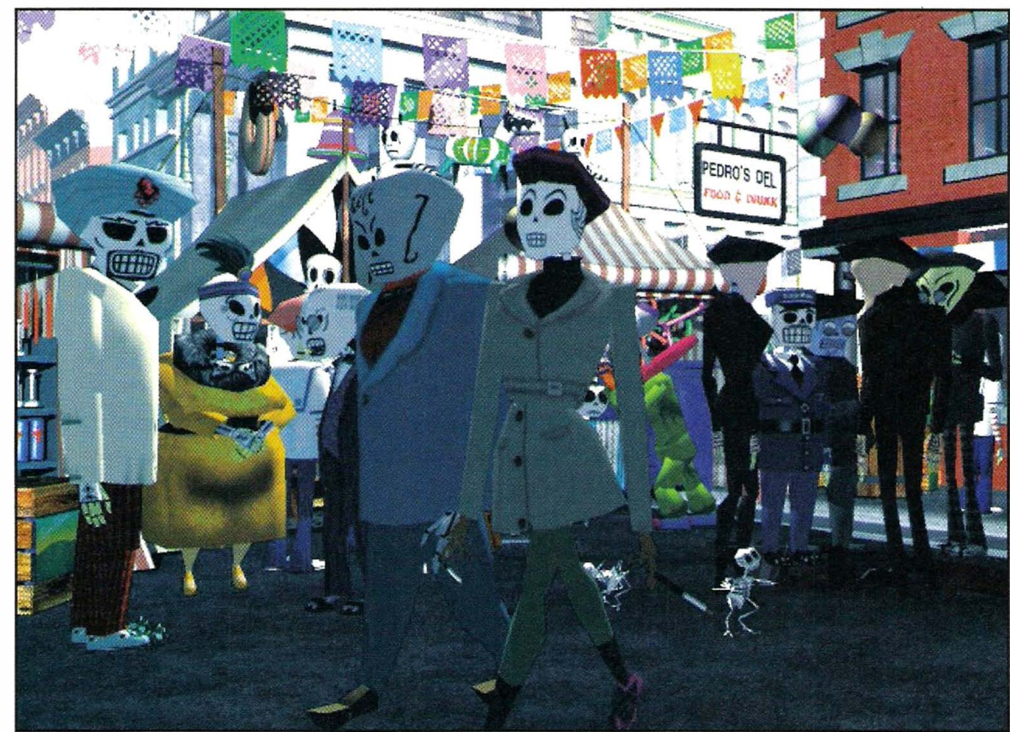
„Wenn wir wissen wollen, ob wir Mist machen, müssen wir nur ein paar Meter gehen."
Jonathan Ackley

Grim Fandango

LucasArts geht auch mal neue Wege im Genre der Abenteuerspiele. Obwohl sich die Firma bislang vor allem mit brillanten Grafik-Adventures der Kategorie Point-and-Click plus viel Humor auszeichnete, wagt Star-Designer Tim Schafer *(Day of the Tentacle und Vollgas)* einen Ausflug ins Ungewisse. Sein neues Werk *Grim Fandango* ist dreidimensional, ausschließlich gerendert und besitzt nicht den Knuddel-Charme von *Sam and Max* oder *Monkey Island.* Auf den ersten Blick erinnert es an Spiele wie *Alone in the Dark*, entpuppt sich aber schnell als klassisches Adventure der LucasArts-Schule – nur eben in einem ungewohnten Design. Projektleider Tim Schafer wurde während seiner Collegezeit von Geschichten über den Totenkult Mexikos zu der bizarren Hintergrundgeschichte inspiriert. Dort gibt es ein großes Folklore-Festival, bei dem die Toten eingeladen werden, wieder zu ihren Häusern zurückzukehren. Tim sah Bilder von Puppen, deren bemalte Köpfe aussahen wie Polygone, die mit Texturen überzogen wur-



In Manny Calaveras Büro beginnt die skurrile Reise durch das Land der Toten. Tim Schafer ließ sich dabei von mexikanischer Folklore inspirieren.



Die Grafik von Grim Fandango ist eine Mischung aus dem mexikanischen Fest der Toten und Vorlagen aus dem Film Noir.



Die Kostüme des Fests der Toten erinnerten Tim Schafer an mit Texturen verzierte Polygone und brachten ihn auf die Idee zu Grim Fandango.



Der Totengräber ist der Auftraggeber von Manny Calaveras, der als Reisebürobesitzer die Toten auf eine vier Jahre lange Reise zur letzten Ruhe nimmt.

den, was ihn auf die Idee brachte, dieses Szenario in ein 3D-Adventure umzusetzen. Außerdem dauert die Reise von unserer Welt in das Land der Toten laut der mexikanischen Legende vier Jahre, was für Tim den optimalen Rahmen für ein Abenteuerspiel ergab. Tim ist großer Fan des Film Noir wie *Casablanca* oder *Chinatown*, was sich an den skurrilen Schauplätzen während des Spiels immer wieder zeigt. Sie übernehmen dabei die Rolle von Manny Calavera, Besitzer eines Reisebüros im Land der Toten, der die Verstorbenen abholen und sie vier Jahre auf eine Rundreise nehmen muß, bevor sie ihre ewige Ruhe finden können. Natürlich gibt es einen bösen Gegenspieler, der Manny seinen Job im wahrsten Sinne des Wortes zur Hölle machen will, und rund 50 weitere Charaktere, die wertvolle Tips oder neue Rätsel geben. „Es sieht auf den ersten Blick schon sehr seltsam aus", gibt Tim Schafer zu, „doch alle Charaktere haben sehr vertraute menschliche Schwächen wie Gier oder Neid, was ihnen einen gewissen Charme verleiht. *Grim Fandango* ist einfach etwas Neues, was so noch niemand gemacht hat." Trotz der 3D-Umgebung spielt sich *Grim Fandango* tatsächlich weitestgehend wie die bekannten 2D-Adventures, obgleich einige Änderungen aufgrund der anderen Steuerung nötig waren.

„Es sieht auf den ersten Blick schon sehr seltsam aus."
Tim Schafer

Klassisches Adventure im neuen Gewand

Sie steuern Manny mit den Cursortasten durch die vorberechneten Räume und führen mit einer weiteren Taste alle nötigen Aktionen wie Sprechen oder das Manipulieren von Gegenständen aus. Betritt Manny einen Raum, in dem es etwas Lohnenswertes zu begutachten gibt, dreht er den Kopf automatisch in die entsprechende Richtung, um den Spieler auf die richtige Spur zu bringen. Unterstützt wird dies durch die intelligenten Kameraperspektiven, welche die größtmögliche Übersicht ermöglichen. Muß Manny auf sein Inventar zurückgreifen, tut er dies im wahrsten Sinne des Wortes: Er greift in seine Jacke und zieht den benötigten Gegenstand heraus. Im Gegensatz zu anderen 3D-Adventures geht es bei *Grim Fandango* nicht um Geschicklichkeit oder das Bestehen von Kampfeinlagen. Es ist vielmehr ein vollwertiges Abenteuerspiel mit Rätseln der klassischen Schule à la *Day of the Tentacle*. Natürlich gibt es auch hier Sackgassen wie in allen Adventures, doch kann man durch einen unvorsichtigen Schritt auch sterben? „Nein, Du bist doch schon tot", lacht Tim und erklärt dann, daß es in seine Augen wenig Sinn habe, den Spieler durch solche Aktionen zu frustrieren. Zur Zeit unseres Besuches waren Tim und seine Crew noch ganz am Anfang der Programmierung, und nur wenige der rund 90 Schauplätze waren fertig. Bis zum frühen Sommer 1998 werden wir uns aber auf jeden Fall noch gedulden müssen.

Florian Stangl ■



Sensemann Tim Schafer über sein neues Adventure Grim Fandango: „Es sieht auf den ersten Blick schon sehr seltsam aus."



Interview mit Peter Molyneux

„Mein Ruf ist nicht der beste!“

Nachdem Peter Molyneux mit Dungeon Keeper sein Meisterwerk abgeliefert hatte, verließ er Bullfrog und gründete zusammen mit Steve Jackson eine neue Firma namens Lionhead. Derek dela Fuente sprach mit ihm über seine Gründe, wieder ganz von vorne anzufangen. Gleichzeitig startet hiermit eine kleine Serie, in der Steve Jackson die Gründung von Lionhead und die Teammitglieder beschreibt.

Woher stammt der Name Lionhead?

Was jetzt folgt, ist die Wahrheit, obwohl es weit hergeholt klingt. Wir saßen alle herum und wollten uns einen wirklich schönen Namen einfallen lassen. Als wir nach vielen Stunden immer noch keinen vernünftigen Vorschlag hatten, beschlossen wir, die Firma einfach nach Mark Webleys Hamster zu benennen. Wir dachten uns, daß ein putziges Hamsterlogo ziemlich bizarr aussehen würde, aber kurz vor der Unternehmensgründung starb der Hamster. Also ließen wir uns den Namen Red Eye einfallen, allerdings mußten wir feststellen, daß dies der Name eines Pornoherstellers war. Das einfachste, was wir in dieser Situation tun konnten, war, einen neuen Hamster zu kaufen und auch diesen Lionhead zu nennen. Wir haben sogar ein kleines Grab für den Originalhamster.

Eine Frage, die Sie wohl nicht mehr hören können: Warum entschieden Sie sich, Bullfrog zu verlassen und ein neues Entwicklerteam zu gründen?

Das ist eine sehr komplexe Frage. Sie müssen sich daran erinnern, daß Bullfrog von mir, Les Edgar und ein paar anderen Leuten gegründet wurde. Es war ein kleines Team in einem sehr kleinen Büro, das *Populous* schrieb. Allmählich wuchs es auf 20, 30 Leute an, und als ich mit *Theme Park* anfing, begann mir das Team über den Kopf zu wachsen. Statt daß sich die gesamte Mannschaft für ein Spiel aufopferte, waren es hauptsächlich Dennis und ich. Damals erwachte in mir die Lust, wieder in einer kleinen, produktiven Gruppe zu arbeiten. Je mehr Bullfrog wuchs, desto mehr kotzte es mich an, und der Wunsch wuchs, mich beruflich zu verändern. Für mich ist das Entwickeln von Software ein reiner Spaß, aber mit über 100 Leuten kann man keinen Spaß mehr haben.

Aber Sie waren für Bullfrog verantwortlich!



Es wurde beschlossen, statt eines Projekts gleich sechs simultan durchzuführen, und außerdem sollte jedes dieser Projekte einen eigenen Leiter haben. Ich als Mittelpunkt sollte nur noch gelegentlich mit den Programmierern in Kontakt treten und nachsehen, ob sie alles richtig machen. Das ist natürlich genau das Gegenteil der Arbeit, die ich mag. Ich genieße es, mich über den Programmcode zu setzen und stundenlang mit unseren Entwürfen zu spielen. Meine einzige Begabung ist es, mich eingehend mit einem Spiel zu beschäftigen und es für mehrere hundert Stunden zu spielen. Mit *Theme Park* und *Dungeon Keeper* habe ich das gemacht, aber mit sechs Spielen gleichzeitig wäre das nicht gegangen.
Bullfrog entwickelte sich zu einem Monster, in dem ich entweder als Produktmanager untergegangen wäre oder als Vorstand versagt hätte. Ich kann nicht in eine Sitzung gehen und sagen: „Das da mag ich, das nicht". Das kann ich nicht, und das will ich auch nicht können. Ich muß Spiele sehen und spielen. Es endete damit, daß der Job mich wirklich langweilte. Nur Projekte zu überwachen war nicht mein Ding, und ich verärgerte damit auch die Mitarbeiter. Es war, als würde ein Managertyp durch die Räume laufen und jedem „Arbeiter" kluge Ratschläge erteilen, wie er seinen Job zu erledigen hätte. Bullfrog war mit der Absicht gegründet worden, ein einziges Spiel zu programmieren, dieses so gut wie möglich zu machen und dafür zu sorgen, daß sich jeder darauf konzentriert.

Haben Sie es genossen, das Aushängeschild zu sein?
Nein, absolut nicht. Ich genoß es, mich mit der Presse zu treffen und ihr die Spiele zu zeigen, da man dabei seinen ganzen Vaterstolz zeigen kann. Aber die Galionsfigur und diejenige Person zu sein, die sagt, ob ein Spiel etwas taugt, war nichts für mich. Es war furchtbar, zu all den Besprechungen zu gehen und sich zu fragen, ob man die richtigen Entscheidungen trifft und ob man damit auch niemanden verärgert.

Wurden Sie von Bullfrog mit Ehrfurcht behandelt?
Man behandelte mich wie jeden anderen auch. Wenn man zehn Stunden am Stück arbeitet, wird man zu einem von vielen. Von außerhalb wurde mir jedoch besonders viel Aufmerksamkeit zuteil. Als ich an *Dungeon Keeper* arbeitete, wurden die größten Teile hier in meinem Haus geschrieben. Die Presse kam hierher zu mir, wie sie es auch wegen *Syndicate Wars* tat. Dieses Spiel hatte mit mir allerdings überhaupt nichts zu tun. Okay, ich habe es mir ein paarmal angesehen, aber das war auch schon alles. Peter Molyneux und Bullfrog wurden zu synonymen Begriffen. Das *Syndicate*-Team wurde ziemlich sauer, weil sie die Arbeit machten und ich den Ruhm einstrich.

Was gab Ihnen die meiste Zufriedenheit bei Bullfrog?
Zu sehen, wie die Firma wuchs. Eine wirklich unglaubliche Tatsache ist, daß innerhalb von zwei oder drei Jahren niemand die Firma verließ. Die Leute waren zufrieden. In dieser Industrie, in der die Arbeitskräfte täglich den Arbeitgeber wechseln, ist das einzigartig!

Beabsichtigen Sie, Lionhead klein zu halten und selbst mehr zu programmieren?
Ja, absolut. Wir stellen uns 20 Personen vor, inklusive der Sekretärin. Das seltsame am Programmieren ist, daß es unbeschreiblich frustrierend ist. Ich bin in mich gegangen und habe mir überlegt, warum ich das mache. Es kann vorkommen, daß ein winziges Programmfeature zwei Wochen Arbeit verlangt. An anderen Tagen vollbringt man wahre Wunder, und schließlich programmiert man das halbe Spiel innerhalb weniger Tage. Ich glaube, genau dieser Umstand macht mich süchtig.

Haben Sie Ihr Team zusammen und freuen sich über die Zukunftsaussichten, oder überwiegt der Druck?
Vermutlich haben wir eine ganze Menge Druck, da meine Akte so beeindruckend lang ist und man neue Wunderwerke erwartet. In gewisser Weise glaube ich, daß man jemanden so hochjubelt, damit er später tiefer fällt. Fast jedes Spiel, das ich mit Bullfrog veröffentlicht habe, wurde zur Nummer eins. Die Erwartungen sind also recht hoch. Aber auch wir wollen, daß Lionhead mehr Erfolg hat als Bullfrog. Die Nummer eins zu sein, ist für uns sehr wichtig.

Wirkt sich das auf Sie aus?
Für mich ist das nächste Spiel das wichtigste neben *Populous*. Wenn ich mit *Populous* nicht so einen großen Erfolg gehabt hätte, wäre ich jetzt obdachlos – wirklich! Damals hatte ich viel Glück. Das neue Spiel muß völlig originell, völlig einzigartig und innovativ sein. Es muß phantastisch aussehen, es muß den besten Sound und das beste Gameplay haben. Andernfalls würde man sagen, daß Peter Molyneux ohne Bullfrog ein Nichts ist. Die Idee hinter Lionhead ist, ein Team zusammenzustellen, das gemeinsam vorankommt. Wir sind Freunde und haben gesellschaftliche Kontakte, zum Beispiel spielen wir jeden Freitag Abend Karten. Begabte Leute, die gut miteinander auskommen, sollten miteinander kreativ sein – also haben wir kürzlich mit den Entwürfen angefangen.

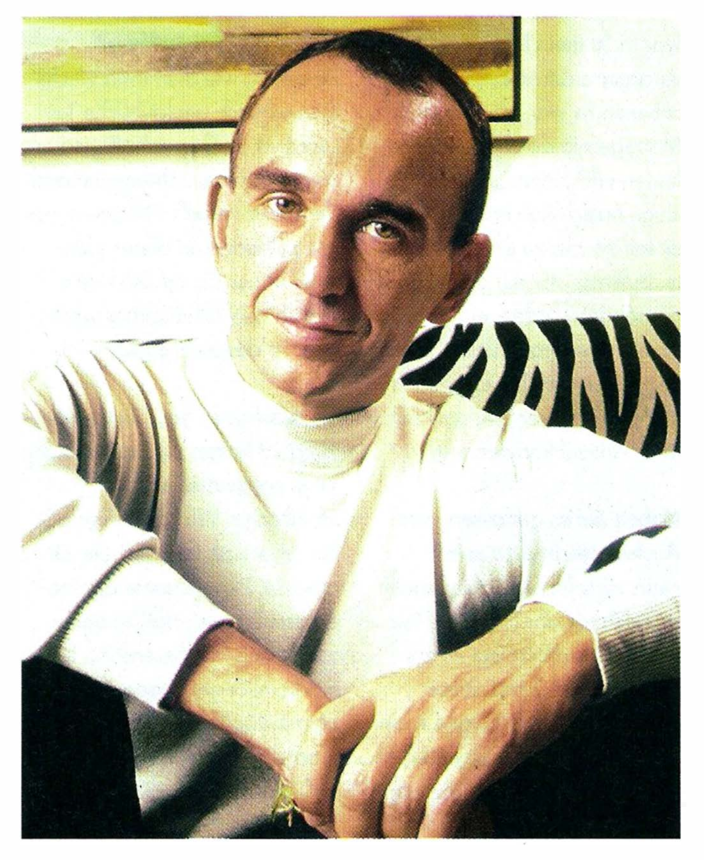
Das neueste Spiel von Bullfrog ist Populous 3. Haben Sie etwas dazu beigetragen oder haben Sie gar das Gefühl, daß das Spiel eher Ihr Baby istr?
Populous liegt mir sehr am Herzen, aber verantwortlich ist Alan Runge. Ich respektiere ihn sehr, mehr als jeden anderen bei Bullfrog. Er ist eine äußerst begabte Person. Ich habe einige Ideen zu *Populous 3* beigetragen, als das Spiel nur auf einigen Zetteln existierte. Ich glaube, das Spiel sieht gut aus, und es wird sicher ein Erfolg werden. Alles andere wäre eine Enttäuschung für mich.

Wurde von all den Spielen, die Sie entworfen haben, jemals eines unterschätzt oder von Presse und Spielern falsch bewertet?

Das erste Spiel, das ich jemals erstellte. Es nannte sich *Der Unternehmer*. Vor ungefähr 15 Jahren hatte ich eine kleine Firma, mit der ich diese Wirtschaftssimulation entwickelte. In diesen Zeiten reichte es, wenn man ein Spiel wie *Space Landers attack Mars* schrieb, um einen sicheren Erfolg zu landen. Ich entschloß mich, eine Wirtschaftssimulation zu machen, und schaltete eine Anzeige in einer Zeitschrift. Ich war so überzeugt, daß es sich gut verkaufen würde, daß ich sogar einen größeren Briefschlitz in die Tür sägte. Als nach dem Release der Briefträger kam, erhielt ich genau zwei Bestellungen, von denen vermutlich eine von meiner Mutter war.

Besteht die Chance, daß wir noch mehr „Theme-Spiele" von Ihnen sehen werden?

Wir hatten die Idee einer ganzen *Theme*-Serie mit Titeln wie *Theme-Prisoner*, *Theme-Airport* etc. Unglücklicherweise besitzt Bullfrog die Rechte an dieser Serie, also werden wir mit Fortsetzungen nichts zu tun haben. Ich würde gerne *Theme Park 2* machen, aber ich darf es nicht. Ich glaube allerdings auch nicht, daß Bullfrog die *Theme*-Serie fortsetzen wird. Wir könnten ein *Theme*-Spiel machen und es einfach anders nennen, aber im Augenblick haben wir andere Dinge im Kopf. *Theme Prisoner* ist ein Design, das bei Bullfrog im Schreibtisch ruht. Es wäre großartig, ein Spiel zu schreiben, in dem man ein Gefängnis bauen müßte, um den Gefangenen die Flucht unmöglich zu machen. Das wäre ein überaus interessantes Multiplayer-Spiel. Ich glaube, ein gutes Spiel ist ein Spiel, in dem man sofort weiß, was zu tun ist. In *Theme Park* war das Ziel für jeden Spieler klar, man mußte es niemandem erklären. Spiele wie *Theme Bank* würden nicht funktionieren, da niemand genau weiß, wie eine Bank funktioniert. Da es viele Filme mit Gefängnisinsassen gibt, weiß jeder, was ihn erwartet. Man könnte sich also das Ausdenken von Spielideen vereinfachen, indem man einfach die Idee von erfolgreichen Hollywoodfilmen kopiert.



Wurde Ihnen jemals eine Lizenz angeboten?

Ja. Fast hätten wir mit McDonalds ein Abkommen geschlossen. Wir haben ein Grobdesign entwickelt und den Verantwortlichen gezeigt, wurden aber mit dem Kommentar „Ihr Spiel ist nicht rund genug" abgespeist – was auch immer das heißen mag. Sie wollten wirklich, daß wir die Pixel abrundeten, damit die Ecken verschwinden. Das nächste Lizenzprodukt hätte der Sylvester Stallone-Film *Daylight* werden sollen, aber wir hatten niemals echte Freiheit im Design des Spiels. Ein weiteres Problem war, daß mein Ruf nicht der beste ist, was das Einhalten von Terminen betrifft.

Was sind Ihre wichtigsten Ziele für die nächsten 18 Monate, und haben Sie schon Spielideen?

Die vier im Augenblick fleißigsten Programmierer arbeiten an einer Künstlichen Intelligenz, also wird dies ein wichtiger Teil des Spiels. Wir arbeiten auch an einer Engine, die reale physikalische Vorgänge simuliert. Mit dieser Engine wollen wir komplexe Landschaften und Gebäude erstellen und mit allerlei Objekten bevölkern. Wie Sie sich vorstellen können, handelt es sich um ein wahrhaft gigantisches Projekt, das ehrgeizigste, an dem wir jemals gearbeitet haben.

Es wäre einfach, ein weiteres *Theme Park* oder *Populous* zu erstellen, aber wir sind tafer und versuchen uns an etwas, was noch niemand zuvor gesehen hat. Es ist fast schon beängstigend. Bereits das physikalische Modell ist ein ziemlich unheimliches Projekt – und das ist nur ein winziges Detail des ganzen Spiels.

Könnte der Grund für die wenigen innovativen Spiele darin liegen, daß die Entwickler extrem gut bezahlt werden? Daß sie zufrieden sind und keinen Grund sehen, kreativ zu sein?

Ja, ich schätze Sie haben recht. Ich werde die Gehälter bei Lionhead senken müssen. Andererseits sind die Firmen auch in anderer Weise schuld: Sie bezahlen die Entwickler für Spielideen, die sich bereits gut verkauft haben. Das unternehmerische Risiko ist einfach geringer.

Haben Sie den Eindruck, daß die Entwickler zu technikbegeistert sind?

Ja, und ich bekenne mich schuldig. Wir lassen uns alle zu sehr von der Technik begeistern. Spieler hingegen benötigen nur wenig von den vielen tollen Features, an denen wir gerade arbeiten. Erschütternd ist vor allem, daß Spiele für den C64 und das Super Nintendo wesentlich schneller waren als die Programme, die wir für aktuellste Hardware entwickeln. Der Ethos der Programmierer scheint völlig verschwunden zu sein.

Wie würden Sie Lionhead und den Firmenethos zusammenfassend beschreiben?

Eine Firma, die originelle und einzigartige Spiele für noch nicht erschlossene Märkte produziert, indem sie einfach gut ist. Das erste Spiel von uns werdet ihr übrigens um Weihnachten ´98 sehen. Vielleicht!

Vielen Dank.



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 1

Die Gründung

Verläßt Molyneux Bullfrog? Diese Schlagzeile der britischen Computer Trade Weekly ließ unsere Telefone Sturm läuten. Journalisten riefen zu jeder Tages- und Nachtzeit an. Das Interesse war unvorstellbar.

Es ging um einen der berühmtesten Spieldesigner der Welt – der Schöpfer von *Populous, Powermonger, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park* – und die von ihm gegründete Firma. Peter und Bullfrog waren Synonyme. Könnte er nach zehn Jahren Erfolg wirklich sein Baby verlassen? Und wenn, warum? Der Zeitpunkt war ungünstig. *Dungeon Keeper* stand kurz vor der Fertigstellung. Das Team stand ohnehin unter enormem Druck. Das ganze Team, das sich in Peters Landhaus eingeschlossen hatte, arbeitete 16 Stunden täglich, testete, suchte Fehler, fand Fehler und entfernte Fehler. In dieser Situation kam die Wahrheit ans Tageslicht: Es war wahr. Peter hatte tatsächlich seine Kündigung eingereicht.

Zwei Jahre zuvor hatte er Bullfrog an Electronic Arts verkauft. Er erhielt, wie Peter später zugab, „eine lächerliche Menge Geld". Er war nun ein wohlhabender Mann. Er wurde sogar (als Nummer 755 neben Roger Moore und Noel Edmunds) in der Liste der reichen Männer aufgeführt, die die Sunday Times 1997 veröffentlichte. Aber privat fühlte er sich in Electronic Arts' Unternehmenskultur niemals wohl. Endlose Management-Sitzungen und anstrengende Reisen von und nach Kalifornien erschöpften ihn. Er wollte zurück zu seiner ersten Liebe – dem Erstellen von Spielen. Peter Molyneux kehrte zu seinen Anfängen zurück.

Ich traf Peter einige Jahre vorher. Zu dieser Zeit schrieb ich die wöchentliche Spiel- und Puzzle-Seite für den Daily Telegraph. Ich arrangierte einen Interviewtermin wegen einer Erfolgsgeschichte über Bullfrog und des anstehenden Releases von *Dungeon Keeper*. Ich war sofort von diesem lebhaften und charismatischen Mann fasziniert. Seine Offenheit und sein ungekünstelter Enthusiasmus für Spiele aller Art waren einfach erfrischend. Das Interview dauerte über zwei Stunden, in denen wir hauptsächlich über unsere Vorliebe für deutsche Brettspiele redeten.

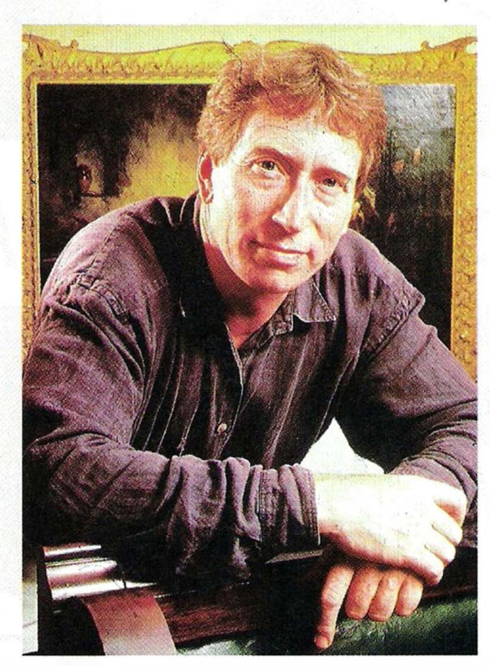
Fortan trafen wir uns gemeinsam mit vier anderen Freunden regelmäßig zu Spieleabenden. Eines Tages, etwa 18 Monate nach unserem ersten Treffen, kam Peter in mein Büro und vertraute mir seine Zukunftspläne an. Er fragte, ob ich daran interessiert sei, in sein neues Team einzusteigen. Es war ein Angebot, dem ich nicht widerstehen konnte. Nach zwei Jahren als Journalist wollte auch ich lieber Spiele schreiben als über sie zu schreiben. Es gab nur ein einziges Hindernis: Ich wußte nichts über Programmierung. „Das ist kein Problem", strahlte Peter. „Das ist ein Gewinn für uns. Einer muß ja das vernünftige Mitglied im Team sein..."

Es sollte noch zwei weitere Direktoren in der neuen Gesellschaft geben. Wir trafen uns im April. Mark Webley war ein sehr zugänglicher Mann mit einem unschlagbaren Sinn für Humor. Obwohl er den Vergleich haßt, sieht er wie eine schlanke Version von John Goodman aus. Im Büro wirft er ständig geistreiche Bemerkungen und seltsames Gemurmel in die Gespräche ein. Nach und nach kapiert jeder seine Witze. Fünf Minuten später kichert jeder wegen seiner humoristischen Zeitbomben. Während seiner Zeit bei Bullfrog war Mark so etwas wie ein aufgehender Stern. Einige sagten ihm sogar die Nachfolge von Peter voraus. Für kurze Zeit war er verantwortlich für die Entwicklung von ca. 30 Produkten. Als ich ihn das erste Mal sah, war er wegen des Erfolgs von *Theme Hospital* außer sich vor Freude. Das Spiel hatte gerade *MDK* als Nummer 1 der britischen Verkaufscharts abgelöst.

Das vierte Mitglied war Tim Rance, ein ehemaliger Systemanalytiker, den Peter seit seinen *Populous*-Tagen kennt. Tim hatte damals die Multiplayer-Version von *Populous* programmiert. Es war eines der ersten Mainstream-Spiele mit Netzwerkmodus. Wenn Mark John Goodman ist, ist Tim Commander Data. Sein Wissen über die technische Seite von Computersystemen ist ehrfurchtgebietend. Warum tauchen diese Millionen von kleinen Problemen mit Windows auf? Warum verwandelt sich meine E-Mail in einen bedeutungslosen Buchstabensalat? Warum springt mein Mauszeiger wie wahnsinnig über den Bildschirm und öffnet alle möglichen Fenster? Tim lassen solche Fragen nicht einmal richtig warmlaufen.

Als wir uns trafen, sprachen wir über das Geschäft: Pflichten, Budgets, Umsatz, den Messetand auf der E3 in Atlanta und wie wir Lara Croft als Empfangsdame verpflichten könnten...

Steve Jackson ■



Steve Jackson gründete zusammen mit Ian Livingstone Games Workshop und war lange Zeit erfolgreicher Journalist, bevor er bei Lionhead einstieg.

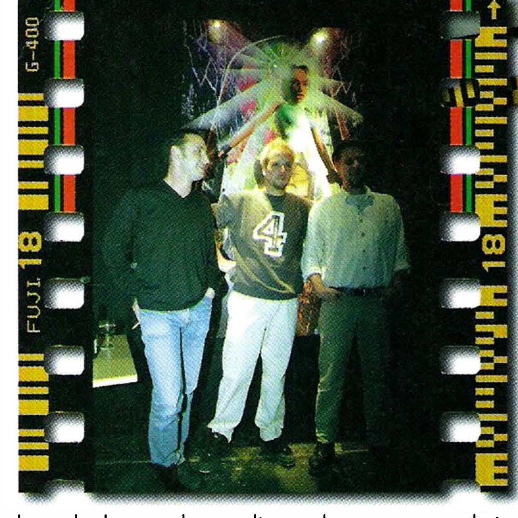
Lara Croft goes Art

Kunstwerke

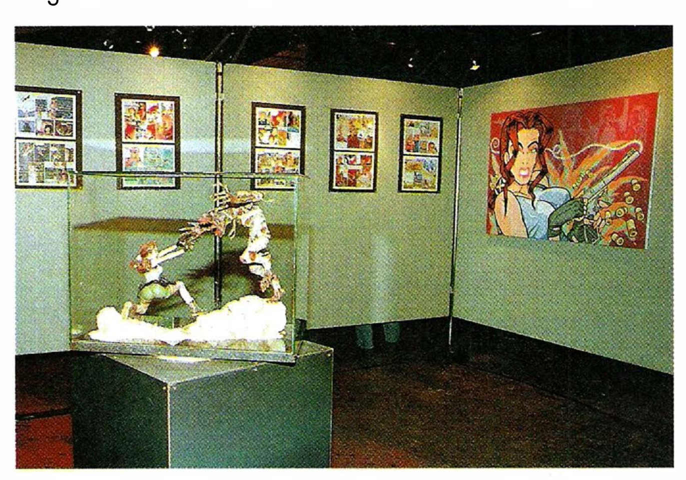
Lara Croft ist in aller Munde. Ob in Fernsehzeitschriften, im Fernsehen oder natürlich auch als Spiel am PC – die Abenteurerin bricht alle Rekorde. Aus diesem Anlaß hatte EIDOS Interactive eine Kunstausstellung ins Leben gerufen, die sich rund um Lara dreht.

EIDOS Interactive präsentierte am 29. Oktober die beeindruckendsten Ergebnisse ihrer seit Wochen laufenden Lara goes Art-Kunstausschreibung im Rahmen einer Vernissage im angesagten Hamburger Mojo Club. Über Anzeigen in den verschiedensten Zeitschriften und Aushänge an Kunsthochschulen und Grafikschulen wurden Künstler aus allen Bereichen in den vergangenen Wochen dazu aufgefordert, sich von der attraktiven Polygon-Heldin aus Tomb Raider inspirieren zu lassen und diese in ihre Werke einzubinden. Die Verbindung einer Computerspiel-Heldin mit der Kunst liegt für EIDOS' Marketing Manager Beco Mulderij nahe: „Die Entwicklung von Computerspielen, und hier besonders die Erschaffung von virtuellen Persönlichkeiten mit menschlichen Charaktereigenschaften, ist eine Herausforderung für sich. Mit Hilfe zeitgemäßer Technologien wird Unterhaltung geschaffen, die Kreativität und Phantasie voraussetzt, um die Darstellung neuer Welten in Perfektion präsentieren und verkaufen zu können." Lara Croft sei eine virtuelle Persönlichkeit, so Mulderij. Sie sei schön, intelligent, raffiniert und „so unglaublich menschlich" – und dennoch in einer anderen Dimension zuhause. „Eine Möglichkeit, ganz nah bei ihr zu sein, ist, im Spiel *Tomb Raider* Abenteuer mit ihr zu erleben, eine andere, sich kreativ mit ihr auseinanderzusetzen. Ich glaube, diese Ausstellung zeigt, wie sehr Lara die Menschen bisher beeindruckt hat", meint Mulderij. Diese Einschätzung wurde durch das große Interesse an der Ausstellung nur bestätigt. Rund 500 geladene Gäste aus Presse, Handel, Industrie, Funk und Fernsehen sowie Vertreter aus der Kunst- und Medienbranche begutachteten die rund 40 ausgestellten Werke der 21 Künstler. Unter den Exponaten befanden sich neben Tuschzeichnungen im Comic-Stil sowie Öl-, Acryl- und Airbrush-Gemälden und einigen fotografisch nachbearbeiteten Werken auch diverse Kinderzeichnungen, Gußmodelle und sogar Modeentwürfe und fertig geschneiderte Kostüme. An einer Music-Station durften weiterhin Songs diverser Bands zum Lara-Thema gehört werden. „Mit am meisten hat mich der Comic des gerade einmal 15 Jahre alten Robert Labs beeindruckt, der auch bei den Kennern Aufmerksamkeit erregte", staunt Mulderij. „Es ist schon überraschend, wie ein Junge in diesem Alter bereits einen derart ausgeprägten und eigenwilligen Stil entwickeln kann. Ich glaube, diese Ausstellung war für den einen oder anderen Künstler durchaus eine Plattform, um sich der Öffentlichkeit so zu präsentieren, daß er gute Kontakte für seine künstlerische Zukunft knüpfen kann." Den Höhepunkt des Abends bildete jedoch der Besuch von Lara höchstpersönlich. Anhand der Original-3D-Daten, die dem TV-Produktionsstudio SZM Studios von Core Design zur Erstellung einer virtuellen Lara für eine geplante Live-TV-Show zur Verfügung gestellt wurden, inszenierte das Studio einen echtzeitberechneten und nicht nachbearbeiteten virtuellen Besuch der Heldin, der auf einer Großbildleinwand zu bewundern war.

Für Lara Croft legten sich zahlreiche Künstler ins Zeug. Links ein Airbrushbild, unten ein Comic, für den der Zeichner viel Lob bekam.



Vincent Pargney und Beco Mulderij von EIDOS Interactive (außen) und Smudo von den Fantastischen Vier (Mitte) vor einem riesigen Lara-Gemälde im Eingangsbereich.



Die Kunstwerke stammten aus allen Bereichen: Bilder, Comics, Figuren...

Pulsierende Lichter, paradoxe Portale und morphende Monster: Probes 3D-Engine für Forsaken kann sich wirklich sehen lassen. Im zweiten Teil unseres Specials erfahren Sie alle Details über die Leistungfähigkeit der B.U.R.P.-Engine.

Forsaken – Teil 2: Grafik

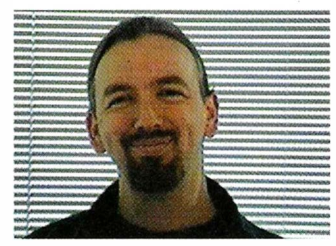
Lichtblick

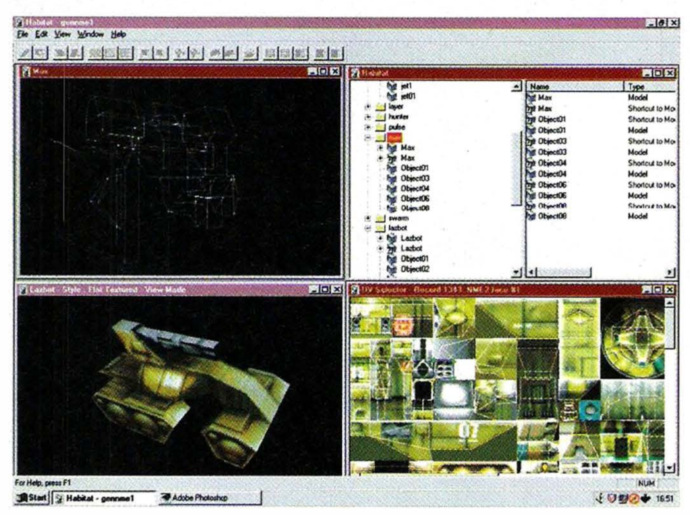
Camera, Lights, Action! Mit *Forsaken* präsentiert Acclaim eine der ausgereiftesten 3D-Engines, die nicht nur rasend schnell ist, sondern auch über spektakuläre Lichteffekte verfügt und ein völlig flexibles Leveldesign ermöglicht. Tony Beckwith, Development Director bei Probe, die *Forsaken* für Acclaim entwickeln, gewährte uns einen tiefen Einblick in die Technik der B.U.R.P. genannten Grafik-Engine. Theoretisch kann diese Eigenentwicklung von Probe unbegrenzt viele Polygone gleichzeitig darstellen – dies ist nur von der Speicherkapazität und 3D-Hardware Ihres Rechners abhängig. Der größte Level für den Solospieler-Modus kommt auf eindrucksvolle 18.000 Polygone, die gleichzeitig dargestellt werden. Diese große Zahl von Flächen ermöglicht es den Leveldesignern, sich alle Freiheiten zu nehmen und so fantastische, verschlungene 3D-Welten zu erschaffen. Grafikkeffekte allein lassen aber noch keinen Spielspaß aufkommen, darum hat Probe bei der Entwicklung der Engine viel Wert darauf gelegt, daß diese auch spielerisch wichtige Elemente wie Puzzles, Verstecke, Überraschungen aller Art und Abwechslung ermöglicht.

B.U.R.P. – Die Engine mit den Türen

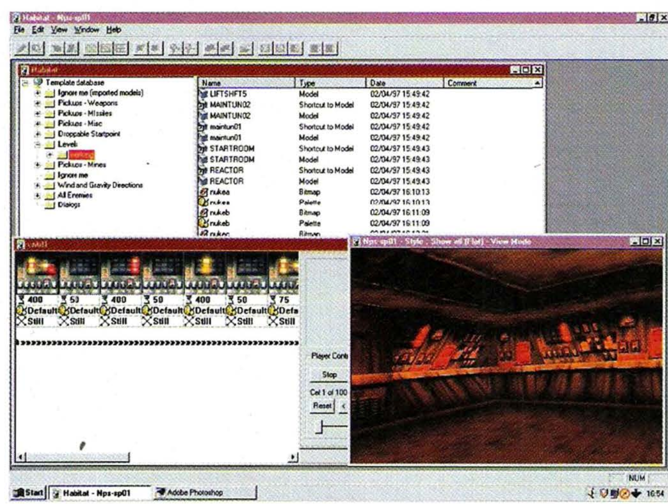
Die B.U.R.P. abgekürzte Engine heißt eigentlich BSP Universal Rendering Through Portals. Diese Portale (werden beispielsweise auch für die vielgerühmte Prey-Engine von 3D Realms genutzt) sind eine clevere Sache: Sie funktionieren ähnlich wie Türen in einem Level, durch die man hinein- und hinausfliegen kann. Anders als gewöhnliche Türen müssen sie aber nicht den physikalischen Gesetzen gehorchen, sondern erlauben die sonderbarsten Konstellationen. Beispielsweise können Sie nie sicher sein, ob die Türe zu einem Raum direkt neben dem vorhergehenden führt oder an das andere Ende des Levels. Tony Beckwith: „Das führt zu den wundervollsten Paradoxa – ich will hier nicht alle Geheimnisse verraten, aber es ist wirklich sehr, sehr cool!" Ein weiterer auffälliger Aspekt der Engine ist das Beleuchtungsmodell, das aufwendige Farbverläufe ohne großen Zeitverlust erlaubt. Probe benutzen dafür das sogenannte „Vertex Lighting", mit dem das Licht pro Vektor und nicht pro Polygon berechnet wird. Dadurch können verschiedene Lichtverhältnisse alle vier Ecken eines Vierecks getrennt ausleuchten, anstatt – wie in anderen Spielen – das gesamte Polygon in dasselbe Licht zu tauchen. Dadurch verläuft das Licht weich und nicht in Blöcken.


Dave Collins arbeitete mit Dan Philipps an der Forsaken-Engine.


Dan Philipps ist einer der Programmierer der B.U.R.P.-Engine.



Auch die zahlreichen 3D-Objekte werden zunächst mit Habitat entwickelt und schließlich in die B.U.R.P.-Engine eingebunden.



Der Habitat genannte Level-Editor unterstützt die 3D-Engine, um den Designern schon während der Entwurfphase einen besseren Überblick zu vermitteln.

Die beiden Hauptprogrammierer der Engine, Dan Philipps und Dave Collins, hatten aber noch andere Probleme bei der Entwicklung.

Die Kollisionsabfrage – Monate der Entwicklung

Am schlimmsten war für die beiden die Lösung der Kollisionsabfrage, ohne die kein gutes Actionspiel funktionieren kann. Alleine daran mußten sie mehrere Monate tüfteln.

Vorschau

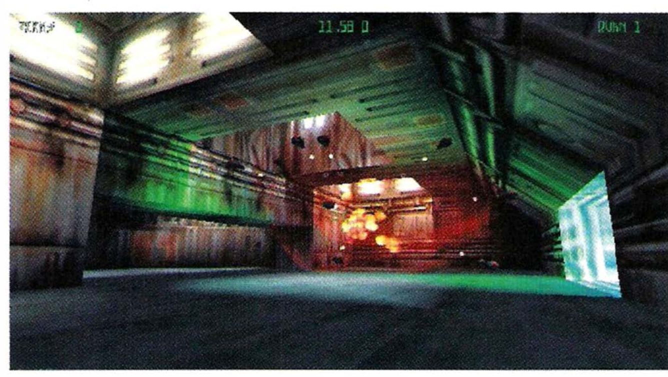
Teil 1: Hintergrund
Teil 2: Grafik
Teil 3: Gameplay
Teil 4: Entwicklung
Teil 5: Multiplayer

Die beiden bauten noch eine ganze Reihe anderer Features ein, die in den meisten 3D-Engines noch nicht enthalten waren. So unterstützt B.U.R.P. Objekte, die rotieren, sich verzerren, auf den Spieler fallen, aus dem Boden wachsen oder über die Wände rutschen können. Außerdem wird es Objekte geben, die in Echtzeit ineinander morphen oder verschmelzen – eine bis dato einmalige Funktion. Zusätzlich gibt es eine ganze Reihe von Teilcheneffekten wie Rauch, Nebel, Wasser, tropfende Lava, Funken, elektrische Ladungen oder splitterndes Glas. Flackerndes und pulsierendes farbiges Licht ist ebenfalls kein Problem für B.U.R.P., so daß *Forsaken* deutlich bunter und abwechslungsreicher als die üblichen, düster gehaltenen 3D-Spiele aussieht.

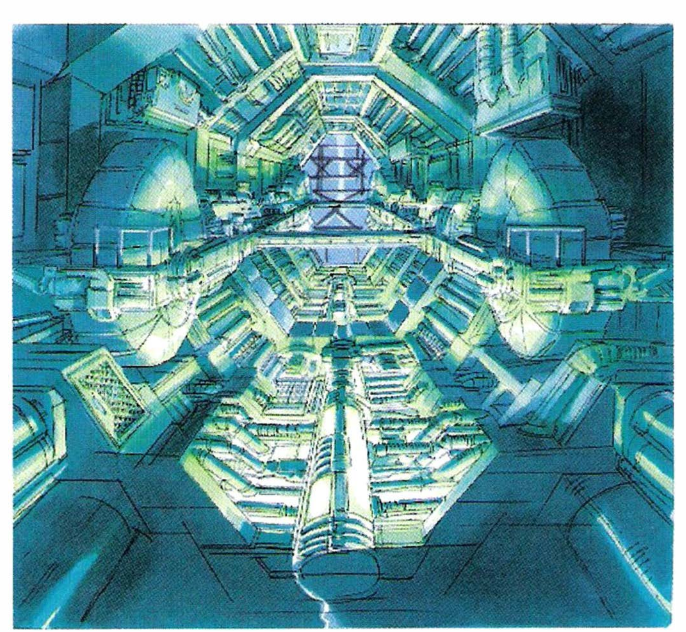
3D-Grafikkarten: Alle werden unterstützt

All diese Besonderheiten der Engine treten am deutlichsten beim Abfeuern der verschiedenen Waffensysteme auf, die allesamt die Umgebung in verschieden farbiges Licht tauchen – stufenlos, weich und in Echtzeit. Die Konsequenz: Alleine die Grafik verschlingt trotz der Unterstützung von 3D-Karten rund 60 Prozent der Rechenleistung, die Künstliche Intelligenz und die restlichen Programmroutinen jeweils 20 Prozent. Tony Beckwith favorisiert übrigens keinen der erhältlichen 3D-Beschleuniger, ist aber von der hohen Leistung der Riva 128/3Dfx äußerst positiv überrascht. Über Direct 3D werden ohnehin alle gängigen 3D-Grafikkarten unterstützt, für 3Dfx und PowerVR sind jedoch speziell optimierte Versionen geplant. Das Leveldesign, auf das wir in einem späteren Special ausführlich eingehen werden, wird mit dem von Probe entwickelten Editor namens Habitat erledigt. Er unterstützt natürlich auch die B.U.R.P.-Engine, um den Designern schon bei der Entwicklung zu zeigen, wie sich die Effekte am besten umsetzen lassen. Wie sich die Grafikengine für das Gameplay nutzen läßt, erfahren Sie im nächsten Teil unseres *Forsaken*-Specials.

Florian Stangl



In diesem Level sehen Sie gut, daß das Licht nicht blockweise, sondern weich verlaufend die Umgebung erhellt.



Mit diesen Skizzen legten die Grafiker die Anforderungen an die 3D-Engine fest: Auch solche Konstruktionen mußten in Echtzeit möglich sein.



Outcast – Teil 1: Hintergrund

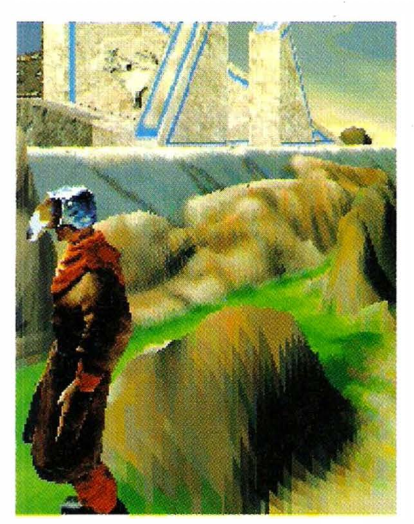
Outer Limits

Schon oft haben wir vielversprechende Computerspiele von der Idee bis zum fertigen Produkt begleitet. Für den jüngsten Entwicklungsbericht haben wir Outcast ausgewählt – ein Action-Adventure, das im Auftrag von Infogrames derzeit beim belgischen Softwarehaus Appeal entwickelt wird.

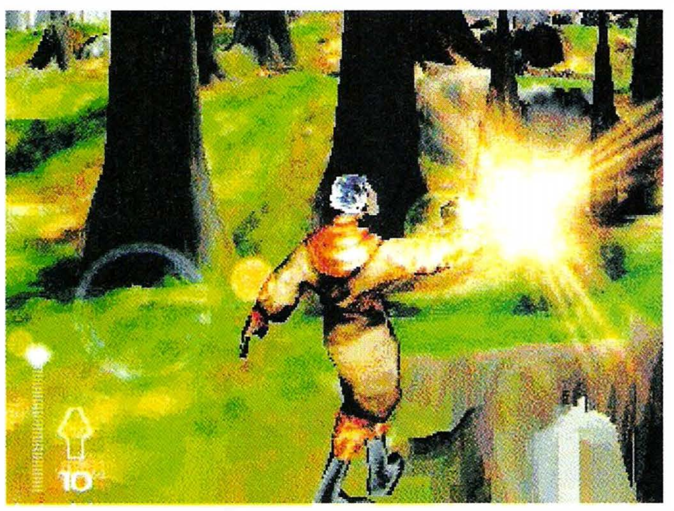
Weckt der Name Lara Croft bei Ihnen irgendwelche Assoziationen? Na klar - das ist doch das Mädel aus *Tomb Raider*, die von dem Poster in der *PC Games*, die mit den zwei großen... äh... Pistolen – na, Sie wissen schon. Was diese virtuelle Superfrau mit *Outcast* zu tun hat? Eigentlich gar nichts – nur macht dieses Beispiel deutlich, wohin der Trend derzeit läuft. Mit Lara Croft hat die Firma EIDOS eine künstliche Person erschaffen, die weit über die Grenzen der beiden *Tomb Raider*-Spiele hinaus bekannt ist. Sie gibt Interviews, begleitet die Popgruppe U2 auf ihrer Tournee und ziert die Titelblätter diverser Lifestyle-Magazine. Oder denken Sie an Larry Laffer, den Klempner Mario oder diesen häßlichen Kobold namens Hugo. Diesen vier Namen ist gemeinsam, daß sie inzwischen zu echten Markennamen, wenn nicht sogar Qualitätssiegeln geworden sind. Man kauft ein Spiel mit Lara, Larry oder Mario und kann sicher sein, daß gute Unterhaltung geboten wird. Es macht einfach Spaß, einen Helden zu steuern, dessen Persönlichkeit man gut kennt. Mehr Spielspaß durch einen lebendige, sehr menschliche Spielfigur lautet auch das Konzept von *Outcast*. Das belgische Team Appeal arbeitet mittlerweile seit drei Jahren an dem grafisch aufwendigen Action-Adventure, das sich vor allem um die Hauptperson Cutter Slade drehen soll. In unserem mehrteiligen Entwicklungsbericht wollen wir das Team bei der Fertigstellung seines außergewöhnlichen Spieles begleiten. Wir stellen Ihnen im ersten Teil den rauhbeinigen Cutter Slade sowie die Grundzüge der Hintergrundstory vor und widmen uns in den folgenden Ausgabe der neuartigen 3D-Engine, der Spiel-KI und anschließend den eigenartigen Bewohnern der Welt von *Outcast*.

Eine folgenschwere Entdeckung

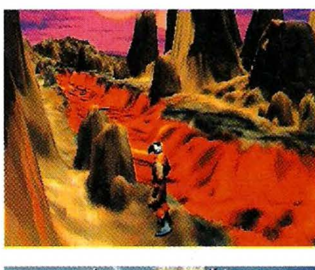
Eigentlich begann alles schon im Jahre 1984. Um Albert Einsteins Allgemeine Relativitätsgesetze mit den Erkenntnissen der Quantenmechanik in Einklang zu bringen, entwickeln Forscher die Theorie der „Superstrings". Soweit die Realität, jetzt kommt Fiktion: Aufbauend



Deutlich erkennt man, daß die Grafik auf Voxel-Technologie basiert.



Cutter Slade ist bei der Expedition ins Ungewisse fürs Ballern zuständig. Welche Art von Waffen es geben wird, ist noch nicht endgültig entschieden.

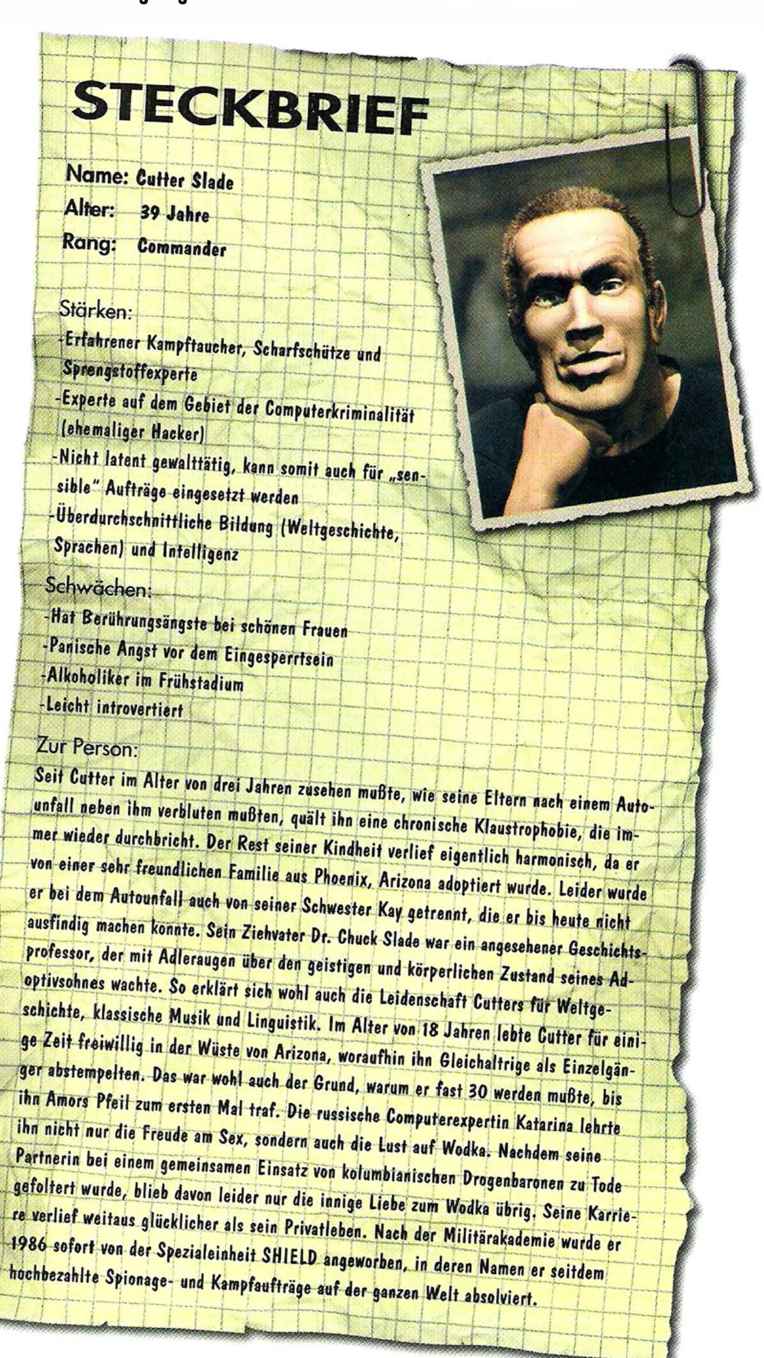




Mehr als ein kleiner Vorgeschmack sollen diese Bilder nicht sein...

auf diese Theorie behaupten die Wissenschaftler William Kaufmann und Anthony Xue in den Jahren 1998/99, daß es eine unbegrenzte Zahl von Paralleluniversen geben muß, die man theoretisch sogar bereisen könnte. Vier Jahre später, im Juni 2003, starten die beiden eine erste Sonde in Richtung einer dieser Parallelwelten. Als ein Teil des Probekörpers rund eine Stunde später zurückkehrt, offenbaren seine Videoaufzeichnungen eine phantastische Welt, die der unsrigen nicht unähnlich ist. Leider enthält die Kapsel nicht nur Bilder und Meßwerte, sondern auch eine Art außerirdische Bombe, die wenige Sekunden später in die Luft fliegt. Nachdem das geheime Forschungslabor in Windeseile evakuiert wurde, wird erkennbar, daß sich dort, wo einst das Labor stand, jetzt ein winziges Schwarzes Loch ausbreitet. Schon eine Stunde später hat das kosmische Phänomen soviel Materie in sein Inneres „gezogen", daß die ganze Erde darin zu versinken droht. Also beschließt der Präsident der Vereinigten Staaten, einen Stoßtrupp zusammenzustellen, der zum Landeplatz der Sonde reist, um den Kontakt zwischen den beiden Welten sofort abzubrechen. Der wissenschaftliche Arm dieses Selbstmordkommandos sind die beiden Forscher Kaufmann und Xue (denen der ganze Salat ja zu verdanken ist). Mit von der Partie ist auch der weibliche Sanitätsoffizier Sonia Wolfe, der wir uns in einer späteren Folge dieser Serie widmen werden. Fürs Militärische ist schließlich Commander Slade zuständig – und er ist es auch, den der Spieler steuern wird. Was die Besucher in der fremdem Welt erleben werden, können wir leider noch nicht enthüllen – darüber wird in den folgenden Ausgaben noch genug zu lesen sein. Einige technische Details können wir aber schon jetzt verraten: *Outcast* baut auf eine neu entwickelte 3D-Engine, die die Geschwindigkeit von Voxel-Grafiken (siehe Screenshots) erstmalig in einem Action-Adventure á la *Tomb Raider 2* verfügbar machen soll. Außerdem spendiert eine KI-Engine namens GAIA jedem Charakter eine eigene Gefühlswelt. Wie zuletzt in *Dungeon Keeper* werden die Gegner hören, sehen und soga fühlen (Angst, Wut etc.) können. Etwas abschließendes für Freunde klassischer Musik: Der Soundtrack wird vom legendären Moskauer Symphonieorchester eingespielt.

Thomas Borovskis



STECKBRIEF

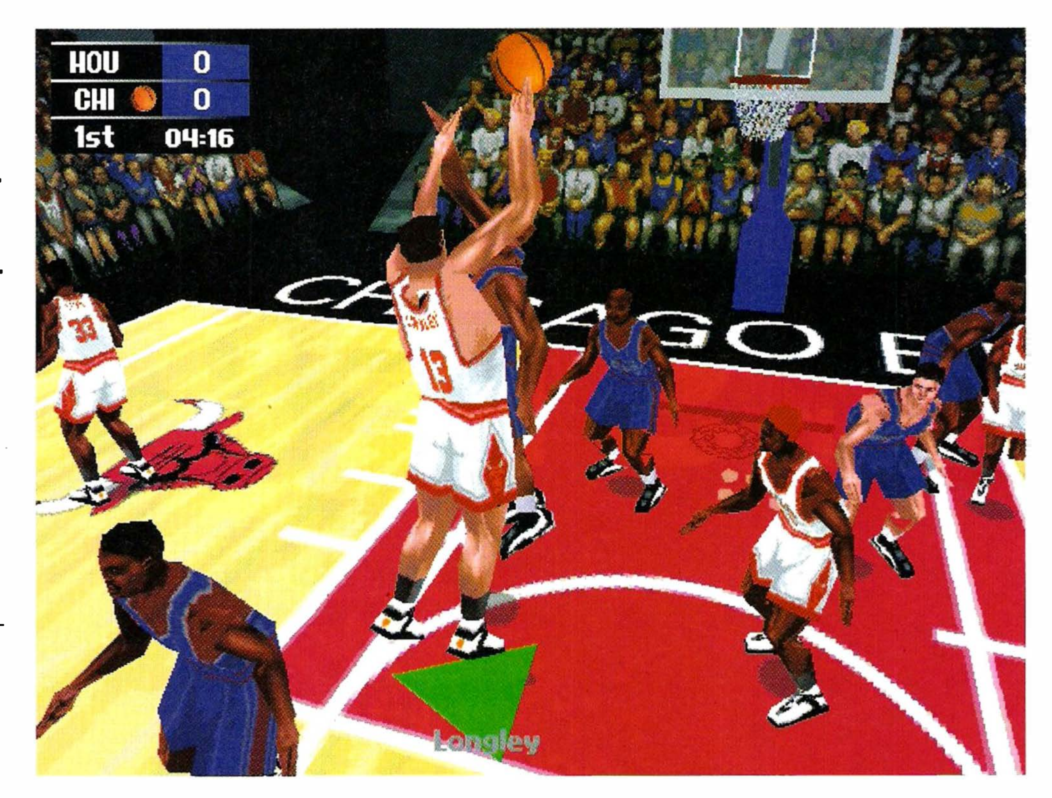
Name: Cutter Slade
Alter: 39 Jahre
Rang: Commander

Stärken:
- Erfahrener Kampftaucher, Scharfschütze und Sprengstoffexperte
- Experte auf dem Gebiet der Computerkriminalität (ehemaliger Hacker)
- Nicht latent gewalttätig, kann somit auch für „sensible" Aufträge eingesetzt werden
- Überdurchschnittliche Bildung (Weltgeschichte, Sprachen) und Intelligenz

Schwächen:
- Hat Berührungsängste bei schönen Frauen
- Panische Angst vor dem Eingesperrtsein
- Alkoholiker im Frühstadium
- Leicht introvertiert

Zur Person:
Seit Cutter im Alter von drei Jahren zusehen mußte, wie seine Eltern nach einem Autounfall neben ihm verbluten mußten, quält ihn eine chronische Klaustrophobie, die immer wieder durchbricht. Der Rest seiner Kindheit verlief eigentlich harmonisch, da er von einer sehr freundlichen Familie aus Phoenix, Arizona adoptiert wurde. Leider wurde er bei dem Autounfall auch von seiner Schwester Kay getrennt, die er bis heute nicht ausfindig machen konnte. Sein Ziehvater Dr. Chuck Slade war ein angesehener Geschichtsprofessor, der mit Adleraugen über den geistigen und körperlichen Zustand seines Adoptivsohnes wachte. So erklärt sich wohl auch die Leidenschaft Cutters für Weltgeschichte, klassische Musik und Linguistik. Im Alter von 18 Jahren lebte Cutter für einige Zeit freiwillig in der Wüste von Arizona, woraufhin ihn Gleichaltrige als Einzelgänger abstempelten. Das war wohl auch der Grund, warum er fast 30 werden mußte, bis ihn Amors Pfeil zum ersten Mal traf. Die russische Computerexpertin Katarina lehrte ihn nicht nur die Freude am Sex, sondern auch die Lust auf Wodka. Nachdem seine Partnerin bei einem gemeinsamen Einsatz von kolumbianischen Drogenbaronen zu Tode gefoltert wurde, blieb davon leider nur die innige Liebe zum Wodka übrig. Seine Karriere verlief weitaus glücklicher als sein Privatleben. Nach der Militärakademie wurde er 1986 sofort von der Spezialeinheit SHIELD angeworben, in deren Namen er seitdem hochbezahlte Spionage- und Kampfaufträge auf der ganzen Welt absolviert.

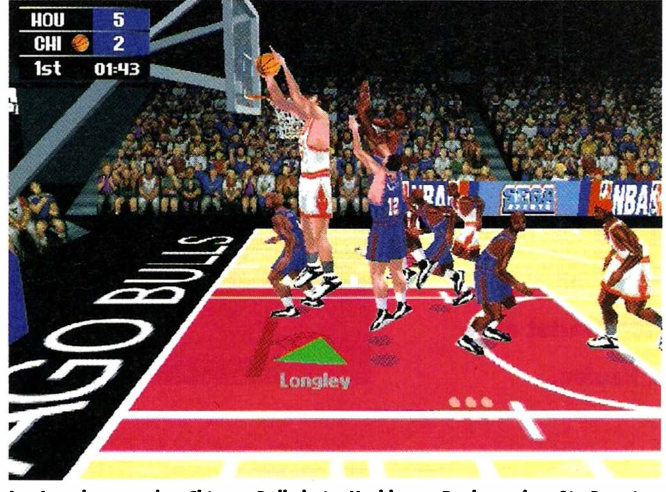
Sega erweitert seine Sportreihe. Nach Worldwide Soccer 97 soll nun im Frühjahr NBA Action 98 erscheinen. Zum ersten Mal setzt das japanische Unternehmen nicht auf die Umsetzung eines Konsolentitels, sondern entwickelte in Zusammenarbeit mit einem amerikanischen Team speziell für den PC.



NBA Action 98

Fastbreak

Das Resultat kann sich sehen lassen, denn *NBA Action 98* verfügt über gelungene Spielbarkeit, die *Worldwide Soccer 97* sehr ähnlich ist. Gespielt wird vorzugsweise mit einem Gamepad. Genau vier Tasten werden im Spiel belegt: Mit einer Taste wird gepaßt, mit der anderen geworfen, und eine steht für das Stealing zur Verfügung – die vierte Taste ist jedoch die wichtigste und gleichzeitig das große Unterscheidungsmerkmal zu anderen Spielen dieser Art. Mit dieser Taste lassen sich Special Moves ausführen, die jedem einzelnen Spieler von den Programmierern eingeimpft wurden: Befindet man sich in der Nähe der Mittellinie, so kann man den Ball durch die Beine springen oder eine Drehung nach rechts oder links ausführen lassen. Drückt man hingegen in der Nähe des Korbs diese Taste, so zieht der Spieler mit ein paar kurzen Schritten zum Korb und schmettert den Ball durch das Netz oder legt ihn mit einer lockeren Handbewegung hinein. Das kommt ganz auf den aktivierten Spieler an, jeder versucht nämlich auf eine völlig andere Art und Weise zu punkten. Dadurch ist sehr viel Abwechslung geboten, und die Wiederholung – bei der sich die Kamerawinkel ständig ändern – schafft zusammen mit dem kreischenden Publikum die nötige Atmosphäre. Wie fast alle Sportspiele, so überschlägt sich auch *NBA Action 98* mit anwählbaren Kamerapositionen. Allerdings taucht auch hier ein altbekanntes Problem auf: Sinnvoll ist diese Option nur bei Replays, denn während des Spiels verdecken die meisten Perspektiven wesentliche Teile des Bildschirms, so daß selten sehenswerte Spielzüge gelingen.
Eine weitere Taste steht nicht in direktem Zusammenhang mit den Aktionen in der Arena. Mit Hilfe eines simplen, aber ausgeklügelten Systems können blitzschnell Kommandos an die Mitspieler gegeben werden. Das ist wichtig, damit die Kollegen bei einem „Alley-Oop" nicht ins Leere springen und schon vorher über das Vorhaben informiert sind. Außerdem werden allgemeine Verteidigungs- und Angriffsstrategien festgelegt.



Luc Longley von den Chicago Bulls beim Korbleger. Rechts sehen Sie Dennis Rodman, erkennbar an den roten Haaren, ins Bild laufen.

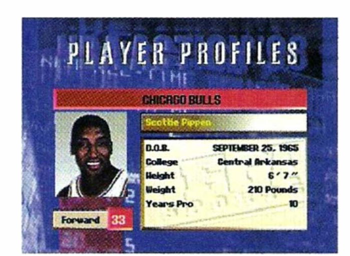
Trainingsmodus

Eine äußerst sinnvolle Funktion ist das Training, das bei *NBA Action 98* mit einem völlig neuartigen Feature ausgestattet wurde. Über eine kurze Texteinblendung wird man vom Rechner informiert, ob der Ball bei einem Sprungwurf zu spät, zu früh oder exakt zum richtigen Zeitpunkt losgelassen wurde. So läßt sich der optimale Zeitpunkt für einen Wurf herausfinden, was die Treffsicherheit während des Spiels wesentlich erhöht. Darüber hinaus kann beim Training eifrig

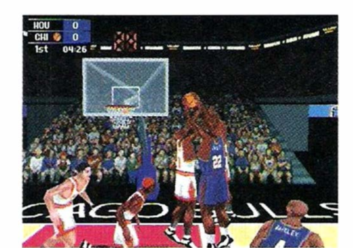
geübt werden, wie man den Ball einem Mitspieler hinter dem Rücken zuspielt oder abgibt, ohne hinzuschauen. In diesem Modus muß man allerdings auf die Verteidigung verzichten, der einzige Gegner kann ein menschlicher Spieler sein. Ist niemand verfügbar, muß man alleine den Korb bearbeiten.

NBA Action 98 verfügt über die Daten der Saison 1997, genauer gesagt: Es wurden alle Transfers berücksichtigt, die bis zum 1. Oktober durchgeführt wurden. Alle 29 Teams der NBA sind mit von der Partie, was gleichzeitig bedeutet, daß über 340 Spieler zur Verfügung stehen – bis auf Michael Jordan natürlich, der als einziger Profi in der NBA separate Verträge besitzt und deshalb von der NBA nicht vermarktet werden darf. Die Spielstärke der einzelnen Sportler wurde von professionellen Scouts festgelegt, die normalerweise an Universitäten nach Talenten für die Zukunft Ausschau halten und diese bei Vereinen unterbringen. Dabei werden jedem Spieler über 20 Fähigkeiten zugewiesen, so daß auf dem Platz deutliche Unterschiede bemerkbar sein sollten.

Die Spieler lassen sich aber auch anhand ihres Aussehens unterscheiden. Obwohl Gesichtszüge nur bei den wirklichen Stars sichtbar sind, können alle anderen Profis anhand der Frisur, Körpergröße, Hautfarbe und Statur einwandfrei und auf einen Blick identifiziert werden. Die Polygonmodelle wurden recht ansprechend texturiert, was vor allem bei Wiederholungen, in denen herangezoomt wird, gut zur Geltung kommt. Einziges Manko in grafischer Sicht sind momentan noch die Zuschauer, die zwar animiert wurden, aber irgendwie dennoch aufgesetzt und unnatürlich wirken. Außerdem hat Sega wieder einmal auf die Unterstützung von Direct3D verzichtet – das scheint mittlerweile zur Firmenphilosophie zu gehören. Wenn der Support es nicht mehr in die finale Version schaffen sollte, wird er per Patch nachgeliefert. Wann das der Fall sein wird, steht jedoch in den Sternen, schließlich wartet die Fangemeinde immer noch auf die Patches zu *Virtua Fighter 2* und *Worldwide Soccer*.



Für jeden Spieler existieren Profile, die auch das Verhalten bestimmen.



Handgemenge: Was der Referee pfeift, entscheiden Sie.



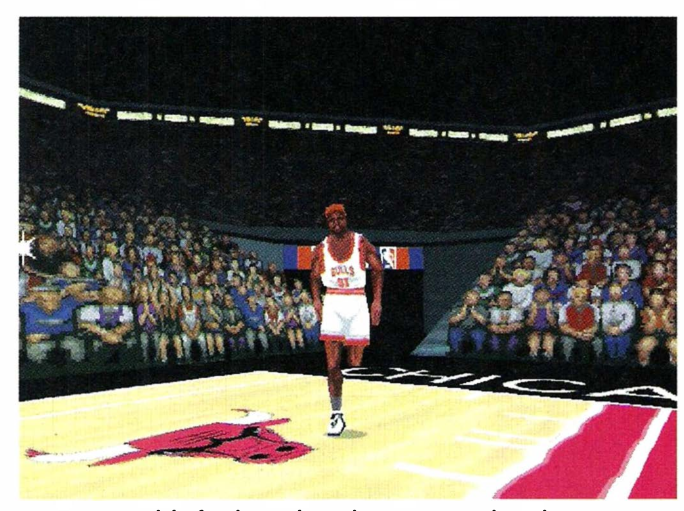
Manchmal ist es sinnvoll, einen Angriff abzubrechen und neu zu starten.



Nach einer sehenswerten Aktion folgt eine Wiederholung der Szene.



Die Startaufstellung kann beliebig verändert werden. Dazu benutzen Sie einfach die beiden Pfeile am unteren Bildschirmrand.



Vor einem Match laufen die Spieler in die Arena ein und werden vom Stadionsprecher mit ein paar pfiffigen Bemerkungen vorgestellt.

Die tolle Atmosphäre, die durch das Quietschen der Schuhe und die Schreie des Publikums aufkommt, wird durch den Kommentar noch verdichtet. Sega konnte für die amerikanische und englische Version Chick Hearn verpflichten, den ehemaligen Stadionsprecher der Los Angeles Lakers. Wer für die deutsche Fassung zum Mikrofon greifen darf, stand zum Redaktionsschluß leider noch nicht fest.

Fazit

Bei *NBA Action 98* liegt der Schwerpunkt – wie der Titel erahnen läßt – auf schneller Action. Die Steuerung läßt sich in Sekundenschnelle erlernen, sensationelle Spielzüge stellen selbst für blutige Anfänger überhaupt kein Problem dar. Die gelungene optische Präsentation läßt sich durch die Unterstützung von 3D-Grafikkarten wahrscheinlich noch verbessern. Es bleibt zu hoffen, daß Sega diese Option beim fertigen Produkt berücksichtigt. Genügend Zeit steht noch zur Verfügung, denn *NBA Action 98* soll erst im Februar auf den Markt kommen.

Oliver Menne





MechCommander

Blechbüchsen

Nach dem Roboter-Rush 1996 wurde es dieses Jahr still im Mech-Lager. Doch das könnte sich als Ruhe vor dem Sturm entpuppen: MicroProse plant ein feuerstarkes Trio.

Nachdem MicroProse dem Konkurrenten Activison die FASA-Lizenz abgenommen hat, will man diese natürlich weidlich ausnützen und begnügt sich nicht mit *MechWarrior 3*, über das wir bereits in Ausgabe 8/97 ausführlich berichteten. Noch vor dessen Fertigstellung soll *MechCommander* in die Läden kommen. Und diesmal sind Sie der Boß. Statt selbst in einem stampfenden Mech Platz zu nehmen und – die Hand stets am Abzug – den Gegner zu zerlegen, dürfen Sie sich hier auf den nur vermeintlich bequemeren Sessel des Commanders setzen und die Landung auf Port Arthur selbst dirigieren. Diese Aktion ist ein Teil der Operation „Hunter", in die auch *MechWarrior 3* eingebettet ist. Dort nämlich ist der Spieler als Guerilla aktiv, um die Smoke Jaguars zu bluffen. Diese sollen abgelenkt werden. Ziel der Aktion: Sie sollen Streitkräfte gegen die Guerillas einsetzen, die sie von der Inneren Sphäre abziehen, was sich bitter rächen soll, wenn dort die Invasion beginnt. Und zu eben dieser Großoffensive gehört auch besagte Rückeroberung von Port Arthur, um die sich *MechCommander* dreht.



Ziemlich viele Bauwerke harren der Erkundung – oder Zerstörung.



Eine genaue Analyse von Zustand und Ausrüstung des Mechs gibt wertvolle Informationen.

Und in 14 Stunden wird's ernst. Dann nämlich beginnt die Operation mit voller Kraft. Sie sind als Vorhut mit Ihrer Zulu Company schon vor Ort, um die letzten Vorbereitungen zu treffen. Ginge alles nach Plan, sollte das nur noch eine Kleinigkeit sein. Doch erstens kommt es anders, zweitens als man denkt, und drittens hätten wir ja keinen Stoff für ein spannendes Spiel, wenn der Planet schon gesäubert wäre. Als Commander der Invasion ärgern wir uns also darüber, als konfliktfreudiger Spieler freut es uns: Die Aufklärung hat auf ganzer Linie versagt, auf Port Arthur gibt's noch Feinde en masse. Genauer gesagt: genug Feinde, um rund 40 Missionen mit deren kunstgerechter Eliminierung zu füllen.
Einige der Aufgaben sind Pflicht und zwingend zu absolvieren. Andere braucht nur erledigen, wer will. Allerdings erlaubt diese Kür, bei der Pflicht eine bessere Figur zu machen. Sei es durch dabei gewonnene Ausrüstung, sei es deshalb, weil man dem Gegner den Nachschub für den folgenden Einsatz abschneidet. Hier heißt es abwägen, welche Mission gewählt wird. Denn um sich durch alle durchzukämpfen, reicht die Zeit nicht.



Per Mausklick läßt sich eine Übersichtskarte aufrufen. Je nach Level wird ein Teil davon vom Fog of War überdeckt.

Da fliegt Dir doch das Blech weg

Statt der üblichen Echtzeit-strategischen Features bekommen Sie einen kleinen Verband Mechs an die Hand. Manchmal nur zwei, ein andermal über ein Dutzend. Diesen dürfen Sie dann aber recht detaillierte Anweisungen geben. So ist es möglich, den gezielten Beschuß einzelner Teile anzuordnen, also beispielsweise erstmal die Beine zu zerfetzen, um dann dem am Boden liegenden Gegner den Rest zu geben. Wie zuverlässig die Anweisungen ausgeführt werden, hängt nicht nur von den eingesetzten Blechkameraden, sondern auch von deren menschlicher Füllung ab – nicht alle Piloten sind gleich talentiert. Und die besten Piloten und Mechs will man natürlich nicht verlieren. Die Grafik des Spiels ist eher zweckmäßig als schön. Kaum zu übersehen, daß sie aus kleinen Versatzstücken besteht, die ziemlich eckig zusammengesetzt wurden. Richtig schöne Explosionen erhält man aber, wenn ein Treibstofflager in die Luft gejagt wird. Das befriedigt nicht nur den kleinen Pyromanen in uns allen, sondern kann noch den nützlichen Nebeneffekt haben, daß ein Gegner gleich mit in die Luft geht, wenn er sich zu nah an den Tank gewagt hat. Doch nicht nur diese schnuckeligen Fäßchen haben ihren spielerischen Sinn, sondern auch die von Mechs hinterlassenen Fußstapfen – man muß kein Winnetou sein, um die Verfolgung aufnehmen zu können...
Auf die weitere Entwicklung des Roboterspektakels sind wir jedenfalls mech-tig gespannt und halten Sie selbstverständlich auf dem laufenden.

Andreas Lober ■



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	MicroProse
Release	1. Quartal 1998

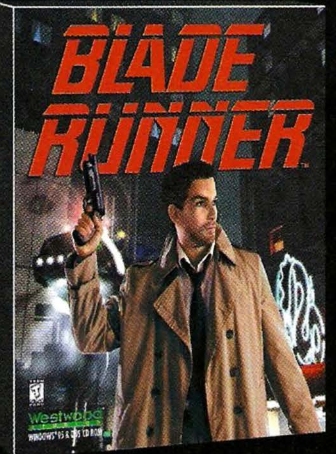
Vergleichbar mit
Command & Conquer, Dark Reign

COMPUTEC Verlag

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

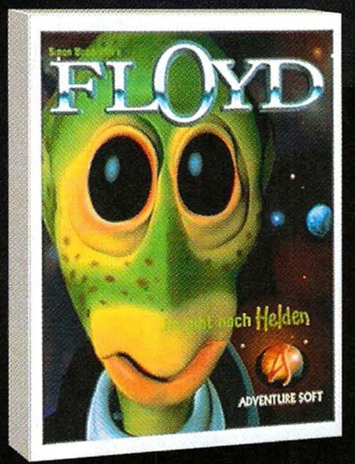
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



Blade Runner

Basierend auf dem kultigen Film mit Superstar Harrison Ford in der Hauptrolle, inszenieren die Westwood Studios ein bisher nie dagewesenes Action-Adventure. Atemlose Spannung, perfekt gerenderte Kulissen, realistische Animationen, herausfordernde Einsätze und brachiale Action – dafür bürgen die Macher von Superhits wie Command & Conquer, Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2, die mit Blade Runner nahtlos an diese Welterfolge anknüpfen dürften. Nicht nur für Fans des berühmten Kinoklassikers ein Erlebnis!

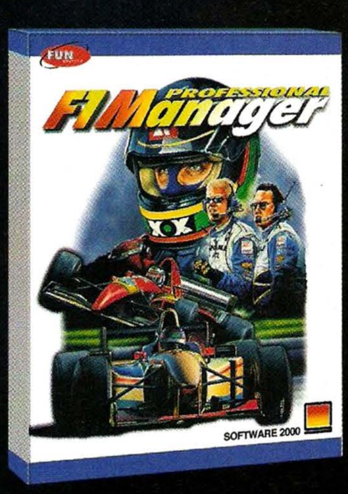
Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-ROM, HD 126 MB



Floyd

Simon Woodroffe (der Designer der beiden Mega-Adventures Simon the Sorcerer 1 und 2) und sein Adventure Soft-Team präsentieren mit Floyd ihren neuesten Streich. Floyd ist ein knuddliger Außerirdischer, der im Kampf gegen einen totalitären Überwachungsstaat wahnwitzige Abenteuer erlebt. Freuen Sie sich auf vier CD-ROMs randvoll mit haarsträubenden Gags, Puzzles der logischen Sorte und komplett gerenderten Grafiken und Animationen. Übrigens: In der deutschen Version lauschen Sie den Synchron-Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg.

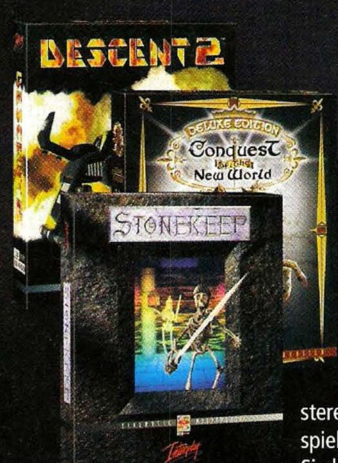
Systemvoraussetzungen:
Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95



F1 Manager Professional

Software 2000 läßt auch in diesem Jahr die Motoren aufheulen: In der Professional-Version des PC Games Award-prämierten F1 Manager 96 übernehmen Sie erneut die Leitung eines Formel 1-Rennstalls. Entwicklung, Sponsoring, Marketing, Vertragsverhandlungen – das sind nur einige Ihrer vielfältigen Aufgaben auf dem Weg zur Fahrer- und Konstrukteurs-Meisterschaft. In dieser realitätsnahen Wirtschaftssimulation erleben Sie hautnah das aufregende Geschehen hinter den Kulissen und verfolgen packende Duelle auf den 3D-Rennstrecken.

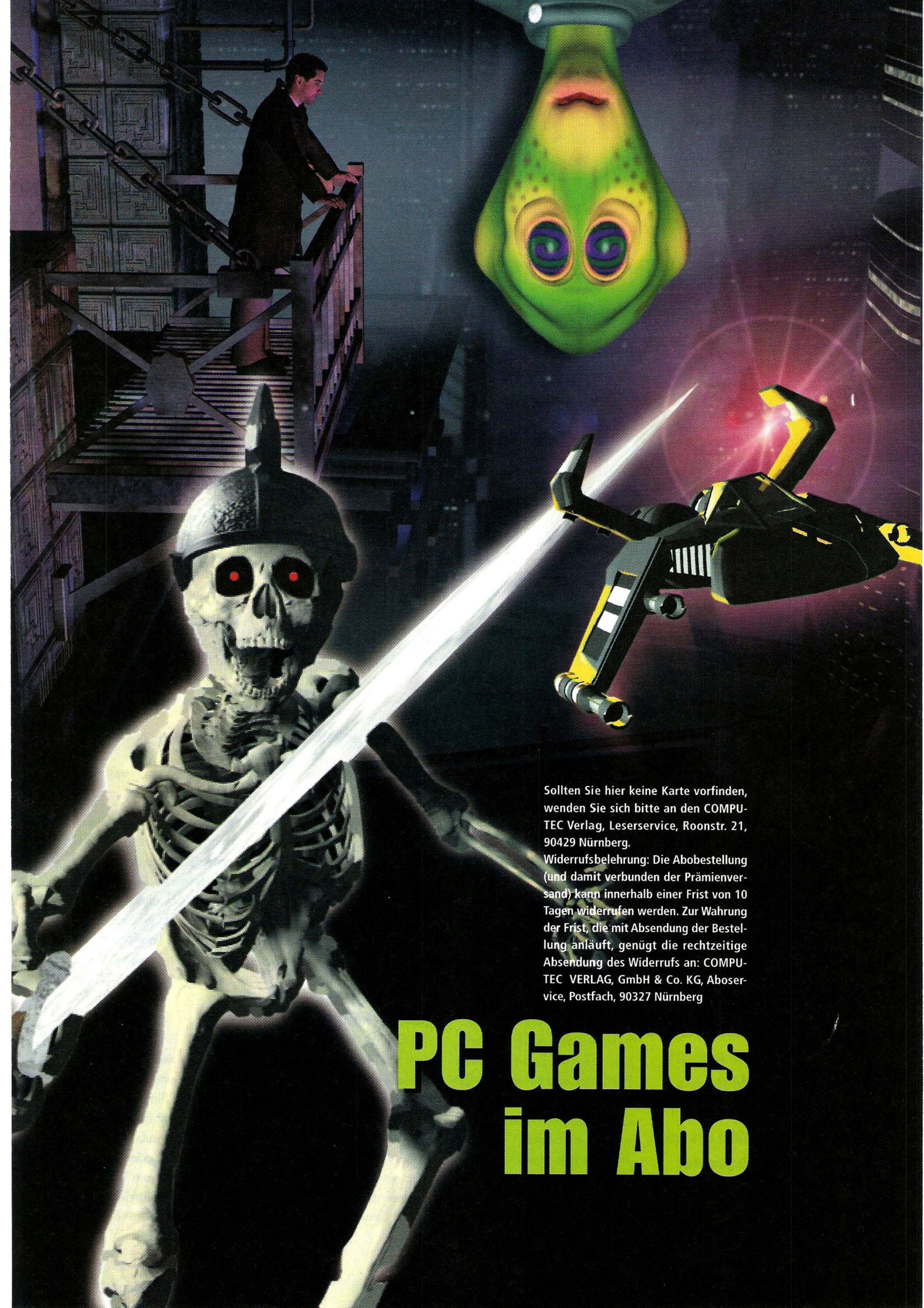
Systemvoraussetzungen:
486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 80 MB



Acclaim Fun Pack

Gleich drei absolute Muß-man-haben-Klassiker aus dem Hause Interplay stecken im Acclaim Fun Pack. Da wäre zum einen das Mega-Rollenspiel Stonekeep, das zu nächtelangen Streifzügen durch finstere Dungeons einlädt. Im Strategiespiel Conquest of the New World sind Sie bei der Eroberung und Besiedlung Amerikas an vorderster Front dabei. Und in Descent 2 erwartet Sie wie schon beim Vorgänger schwindelerregende 360°-3D-Action an Bord eines Raumgleiters. Drei Spiele aus drei der beliebtesten Genres in einem Paket!

Systemvoraussetzungen:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM


Sollten Sie hier keine Karte vorfinden, wenden Sie sich bitte an den COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
PC Games
im Abo



Incoming

Independence

Rage Software ist mit hundert Entwicklern bei weitem nicht das kleinste Softwarehaus, in Deutschland ist die Firma jedoch noch weithin unbekannt. Mit Incoming präsentierten die Briten eines der Messehighlights der Londoner ECTS, so daß sich ihr Bekanntheitsgrad wohl bald steigern wird. Bereits jetzt sehen zahlreiche Insider das Spiel Incoming als kommende Wiederbelebung des darbenden Action-Genres.

Neil Critchlow, PR Manager von Rage Software, leidet nicht eben unter einem Mangel an Selbstbewußtsein: „*Incoming* wird ein neues Niveau an Interaktion und Einbeziehung des Spielers bieten. Durch beste Spielhallengrafik, Spezialeffekte, die mit einem einzigartigen, dynamischen Lightning-System erstellt werden, und vollem Support für Force Feedback und räumlichen 3D-Sound werden wir die nächste Generation von Computerspielen erschaffen." Der Release-Termin steht mit März 98 zwar noch in weiter Ferne, aber schon jetzt beweisen Screenshots, daß Neil Critchlow den Mund wahrscheinlich nicht zu voll nimmt.

Erlösend

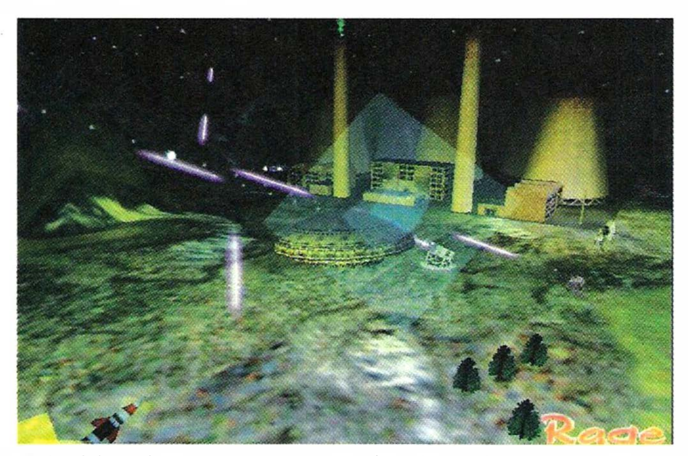
Incoming ist ein Spiel, für das Rage Software sämtliche Räder neu erfunden hat. Anstatt auf bekannte und bewährte Programmbibliotheken zurückzugreifen, wurden die Spiellogik, das Grafik- und das Soundsystem sowie die physikalischen Modelle von Grund auf neu programmiert. Auf diese Weise konnte entstehen, was es nach Meinung der Entwickler schon viel zu lange nicht mehr gibt: ein schneller Action-Shooter, der das Potential moderner Computer bis zum letzten Bit ausschöpft. Bei *Incoming* handelt es sich auf den ersten Blick um ein drastisch verschönertes *Descent*, man bewegt sich also mit einem Fluggerät durch eine dreidimensionale Landschaft und schießt mit diversen Waffen auf eine Vielzahl von Gegnern.

Facharbeit

Dennoch sieht Rage Software das Spiel eher als eine actionorientierte Simulation. Der Spieler steigt in das Cockpit eines Hubschraubers des Typs Comanche 3 oder eines Senkrechtstarters vom Typ S/VTOL AV 8B GR 7 Harrier. Die Flugmodelle wurden vollständig in

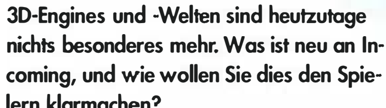


Die Mischung aus verschwommenem Hintergrund und scharf gezeichneten Objekten sorgt für die vermeintliche Fotoqualität.

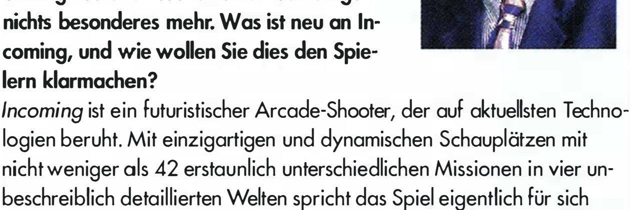


Nachteil der Polygon-Technologie: Bäume bestehen nach wie vor aus zwei senkrechten Flächen, und so manche Raucheffekte sehen recht eckig aus.

Interview



Paul Finnegan ist Projektleiter von Incoming. Durch den täglichen persönlichen Kontakt mit allen 100 Mitarbeitern versucht er, das Team zusammenzuschweißen.



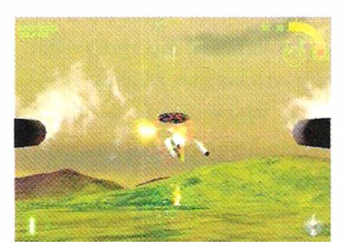
3D-Engines und -Welten sind heutzutage nichts besonderes mehr. Was ist neu an Incoming, und wie wollen Sie dies den Spielern klarmachen?
Incoming ist ein futuristischer Arcade-Shooter, der auf aktuellsten Technologien beruht. Mit einzigartigen und dynamischen Schauplätzen mit nicht weniger als 42 erstaunlich unterschiedlichen Missionen in vier unbeschreiblich detaillierten Welten spricht das Spiel eigentlich für sich selbst. Der Spieler kann auf ein unermeßliches Arsenal von Waffen und Fahrzeugen zugreifen, das ihn unmerklich in das Spiel versinken läßt.
Welche neuen Entwicklungen wird Incoming auf dem PC anstoßen?
Incoming kann als Quantensprung in Richtung einer cinematischen, audio-visuellen Erfahrung beschrieben werden. Die bisherige schleichende Entwicklung erfährt durch *Incoming* einen großen Fortschritt.
Polygon-Grafiken werden zwar überall verwendet, sind sie aber noch Stand der Technik?
Wir haben genauestens untersucht, ob neuere Technologien, wie eine Fraktal-Engine, sinnvoll sind. Sie liefern zwar generell schönere Grafiken, da aber noch keine schnellen Software-Algorithmen zur Verfügung stehen und alle 3D-Karten nur mit Polygonen arbeiten, wäre die Geschwindigkeit viel zu gering gewesen. Andererseits glauben wir, daß wir mit *Incoming* das bestmögliche aus den heutigen Techniken herausgeholt haben, so daß spätestens jetzt Zeit für Innovationen ist.
Wie würden Sie Incoming zusammenfassend beschreiben?
Vertrauen Sie mir, es sieht ehrfurchtgebietend aus. Wir werden den Qualitätsbenchmark definieren, an dem alle Spiele dieser Industrie ausgerichtet werden. Richtfest ist im März 1998.

Day 2

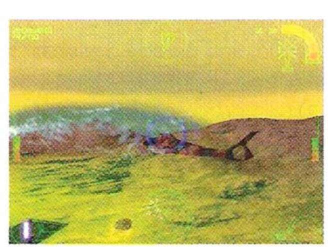
das Spiel integriert, so daß Rage Software längst eine Simulation fertiggestellt haben könnte. „*Incoming* hat eine Light-Version des Flugmodells bekommen, die man in echten Simulationen wie DIDs *F22* oder NovaLogics *Comanche 3* findet. Es war uns wichtig, der kritischen Öffentlichkeit ein einigermaßen realistisches und gleichzeitig zugängliches und glaubwürdiges Spiel zu präsentieren." Im Mittelpunkt des Interesses stand in den ersten Monaten der Entwicklung daher die Implementation der aerodynamischen Eigenschaften. Mit Jet-Piloten der Royal Air Force wurden Verträge abgeschlossen, in jeder Phase der Entwicklung die Leistung des Spiels kritisch zu überprüfen. Das Spiel selbst wird allerdings nicht auf realen Gegebenheiten aufbauen.

Aliens greifen an

Die genaue Hintergrundgeschichte ist noch nicht geschrieben, sie wird aber vermutlich folgendes Szenario beschreiben: In einer sehr nahen Zukunft wird die Erde von Außerirdischen überfallen, die sich von den Weltraumflügen der Menschheit bedroht fühlen. Mit den herkömmlichen Waffensystemen und flugs entwickelten Laserwaffen ist es nun die Aufgabe des



Jeder Treffer hinterläßt solche äußerst dekorativen Rauchspuren.



Die Programmoberfläche zeigt, daß Incoming keine Simulation sein wird.



Die Explosion eines Kraftwerks taucht die Umgebung in bonbonfarbene Wolken. Diese Effekte sind aber nur für Sekundenbruchteile zu sehen.



Jede Lichtquelle erleuchtet die Objekte in der Umgebung.



Das modische Zerbersten von Gebäuden paßt nicht zur Restgrafik.

Spielers, die Welt zu retten. Dazu stehen ihm Hubschrauber und Senkrechtstarter zur Verfügung, in einigen Missionen kann er aber auch in bodengestützte Systeme wie Panzer, Transporter und Luftabwehrkanonen umsteigen.

Begeisterungstaumel

Paul Finnegan ist Programmierer und einer der Projektleiter von *Incoming*. Natürlich ist er besonders stolz auf die Grafik-Engine, auf der das restliche Spiel aufsetzt. Was ihn an dem Spiel jedoch wirklich begeistert, ist die Tatsache, daß „*Incoming* übergangslos von bodenbasierter Verteidigung zu fliegendem Angriff umschaltet und gerade dadurch eine intensiv erlebte Atmosphäre erzeugt, die den Spieler gerne seine Wochenenden opfern lassen wird." Bei Rage ist man sich darüber im klaren, daß die Kombination von Luft- und Landfahrzeugen kein neues Feature ist und vom Spieler nur selten angenommen wurde. Lediglich Blue Bytes *Extreme Assault*, das auch an anderen Stellen gewisse Ähnlichkeiten mit *Incoming* aufweist, konnte in letzter Zeit dieses Merkmal überzeugend umsetzen. „Wir bieten dem Spieler eine abwechslungsreiche Auswahl an Fahrzeugen, eine gut skalierte Steigerung des Schwierigkeitsgrades und im Lauf des Spiels immer schnellere Fahrzeuge, die dem immer schnelleren Gameplay entsprechen." Auf diese Weise soll der Spieler die neuen Fahrzeuge dankbar begrüßen, statt sich über die notwendige Umstellung zu ärgern.

Gemeinsam stark

Mit über 16 Spielern via LAN und Internet ist *Incoming* auch ein waschechtes Multiplayer-Spiel. Wer mit einer seriellen Verbindung oder mit Modem spielt, kann zu zweit ein Deathmatch spielen. Erst im LAN oder im Internet kommt echter Multiplayer-Spaß auf, da hier bis zu 16 Spieler gegen- und sogar auch miteinander spielen können. Gerade im kooperativen Spiel sieht Paul Finnegan Vorteile: Nach hauseigenen Untersuchungen haben viele Spieler die feindliche Anonymität im Internet satt und würden gerne ihr Können mit anderen Spielern teilen.



In den insgesamt vier verschiedenen Welten wird der Spieler Hubschrauber, Flugzeuge, Panzer etc. steuern und einsetzen können.

Zukunftsträchtig

Frühestens im März nächsten Jahres soll *Incoming* erscheinen. Welchen Vertriebspartner Rage Software wählt oder ob Rage eine eigene Vertriebsgesellschaft gründet, steht noch in den Sternen, ebenso wie die Hintergrundgeschichte, das Missionsdesign und die Hardwarevoraussetzungen. Diese werden wohl recht hoch sein, da *Incoming* im Augenblick nur auf einem Pentium II mit AGP-Grafikkarte läuft. Eines steht jedenfalls fest: Mit *Incoming* hat Rage ein Spiel in Arbeit, das wie einst Descent das Action-Genre neu auferstehen lassen kann.

Derek dela Fuente ■
Harald Wagner ■



Während die Explosionen bereits einen fertigen Eindruck machen, sind einige Wolken und Raumschiffe vorerst noch viel zu rechteckig.

Neil Critchlow



Neil Critchlow ist PR Manager von Rage Software und versucht mit allen erdenklichen Mitteln der Marktforschung, die Wünsche der Spieler herauszufinden. „Wir fragen die Leute, was sie sehen wollen, und geben ihnen so das Spiel, das sie sich wünschen. Die besten Ideen werden sogar prämiert."

Viewpoint



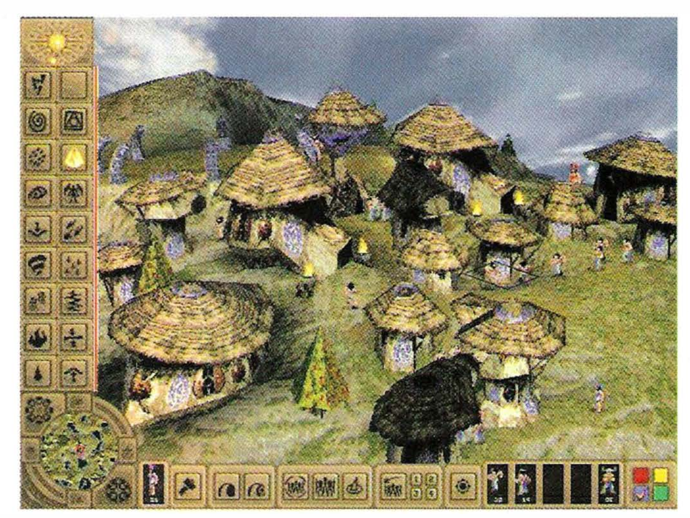
Bei allem Verständnis für die Begeisterung über ein eigenes Produkt kommt die Schwärmerei der Programmierer etwas früh. Die Grafiken sind in der Tat atemberaubend schön, die Geschwindigkeit läßt keine Wünsche offen, und auch die sonstige technische Ausstattung kann Zeichen setzen. Den Erfolg eines Spieles bestimmen aber die Spielinhalte und die Kraft, mit der die Software den Spieler in ihren Bann zieht. Davon ist zu diesem frühen Entwicklungszeitpunkt aber naturgemäß noch nichts zu sehen. Sollte Rage hierbei jedoch die übliche Sorgfalt walten lassen, kann *Incoming* nur ein Hit werden.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Rage Software
Release	März 1998

Vergleichbar mit
Descent, Extreme Assault



Die ersten Screenshots, die den Aufbau der Populous 3-Benutzeroberfläche zeigen: Die Iconleiste am linken Bildschirmrand enthält die Zaubersprüche.



Gehirnwäsche: Aufmerksam lauschen die Eingeborenen dem Prediger, der seine Zuhörer zum Glauben an die „Blauen" bekehren möchte.

Populous: The Third Coming

Glaubenskrieg

Die Götter müssen verrückt sein: Mit Populous: The Third Coming wird's dieses Jahr wohl nichts mehr. Daß das 3D-Echtzeitstrategiespiel aber mit Riesenschritten auf die Fertigstellung zugeht, beweisen neue spektakuläre Screenshots direkt aus der Bullfrog-Testabteilung. PC Games informiert Sie über den Stand der Dinge und enthüllt brandheiße Detail-Informationen.

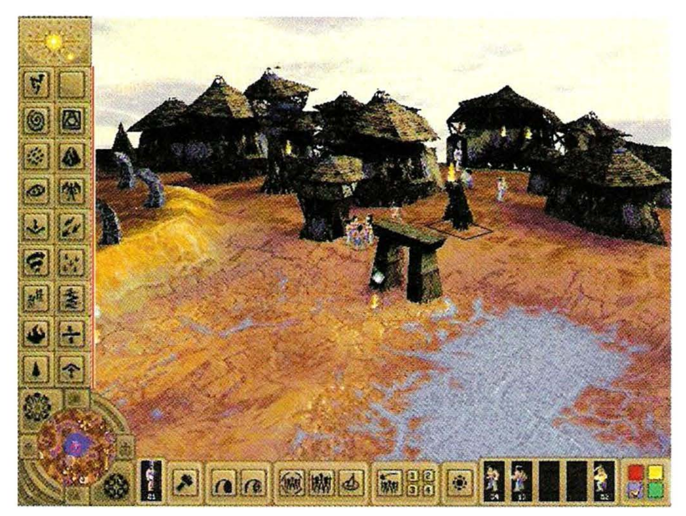
Sie brauchen nicht in Ihrem Archiv zu wühlen: *Populous 1 und 2* wurden niemals von PC Games getestet. Grund: Beide kamen vor unserer Erstausgabe im Herbst 1992 auf den Markt (1989 bzw. 1991). *Populous,* das erste Bullfrog-Spiel überhaupt, darf als der Urvater aller „Godgames" gelten. Aus einer gottähnlichen Warte ließ man seine Untertanen Hütten und Burgen auf einer isometrischen Landkarte bauen, funkte mit mächtigen Zaubersprüchen dazwischen, plättete ganze Gebirgszüge und malträtierte den Gegner mit Naturkatastrophen aller Ausprägungen. Die Untertanen führten ein regelrechtes Eigenleben und konnten nur kollektiv befehligt werden, indem man z. B. den Befehl zum Besiedeln erteilte. Dieser „indirekten Steuerung" hat *Populous* auch einen Teil seiner Popularität zu verdanken, die selbst vor Spielkonsolen nicht haltmachte und Vergleiche mit *SimCity, Command & Conquer* und *WarCraft* legitimiert. Bereits seit zwei Jahren arbeitet ein neunköpfiges Programmierteam an einem offiziellen Nachfolger; *Populous*-Erfinder und Bullfrog-Gründer Peter Molyneux hat die Firma bekanntlich verlassen und einen eigenen Laden aufgemacht, ist also bei der Fortsetzung nicht mehr involviert.

Ungläubiges Staunen

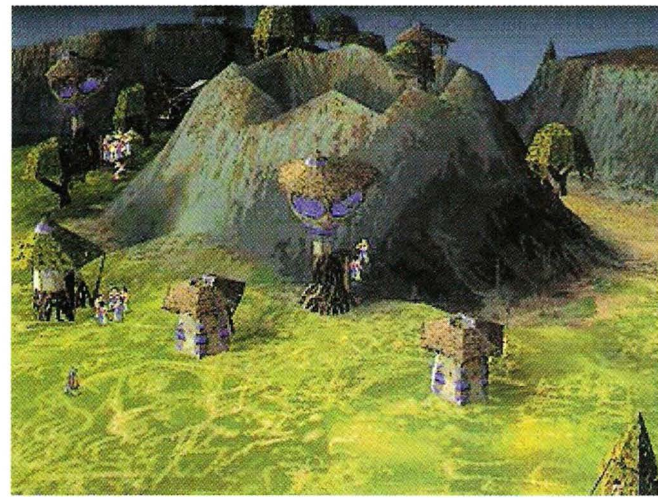
Gegenüber *Populous 1 und 2* haben Molyneux' Erben massive Änderungen am Spielprinzip vorgenommen, indem nun einer Schamanin die Hauptrolle zukommt. Dieses „Superweib" begleitet Sie durch die gesamte Kampagne und darf daher unter keinen Umständen getötet werden. In erster Linie marschiert sie predigend durch die Lande und versetzt sich selbst in eine Art Trance, auf daß ihr die überall herumwuselnden Eingeborenen andächtig lauschen und sich ihr gegebenenfalls anschließen. Daraus entstehen dann Anhänger, die für das Roden von Wäldern und den Bau von Wohnungen zuständig sind. Um entsprechenden Lebensraum zu schaffen, muß die Schamanin zunächst Land einebnen – was u. U. eine Menge Mana verschlingt. Mana? Richtig: Gebäude, Einheiten, Zaubersprüche, Kampfeinhalten – all das wird wie in *Populous 1 und 2* mit göttlicher Energie, dem Mana, finanziert. Die zur Verfügung stehende Menge bemißt sich nach der Glaubenskraft, die Ihnen von glücklichen Bewohnern entgegengebracht wird. Voraussetzung: Ihre Untertanen haben ein Dach über dem Kopf und fühlen sich ausgelastet – Arbeitslosigkeit und Wohnungsnot drücken aufs Gemüt und senken die Bereitschaft, regelmäßig Mana bei Ihnen „einzuzahlen".

Holz vor der Hütte

Das Holz (neben dem Mana der einzige „Rohstoff") aus den umliegenden Wäldern dient zur Konstruktion



Die 3D-Ansicht wird sich stufenlos drehen und zoomen lassen. Für die Orientierung sorgt eine Dungeon Keeper-kompatible Minimap (links unten).



Für einen solchen Vulkan-Zauberspruch brauchen Sie ein fettes Mana-Polster: Inmitten der feindlichen Siedlung entsteht dann ein gigantischer Krater.

der Wohn- und Ausbildungsstätten. Frisch angeworbene Eingeborene können sich nämlich nur mit Händen und Füßen wehren; stärkere Einheiten wie Krieger und „Super-Warrior" sind mit Schwertern und Blitzen ausgestattet, müssen die Kriegskunst aber erst erlernen. In den späteren Levels werden Sie auch auf Flug- und Wassereinheiten wie Heißluftballons und Boote zurückgreifen können. Noch eleganter: In Tempeln werden Priester rekrutiert, die man dann in der gegnerischen Anlage predigen läßt – ein Angebot, das die dortigen Untertanen dankend annehmen, um umgehend ihre Arbeit zu stoppen. Redet man lange genug auf die Jungs ein, laufen sie eventuell sogar zu einem über. Prediger locken außerdem die eigenen Leute zum Tempel und veranstalten dort eine Massenkundgebung; dadurch fließt Ihnen besonders viel Mana auf einen Schlag zu, was die Voraussetzung für gewaltige Zaubersprüche schafft.

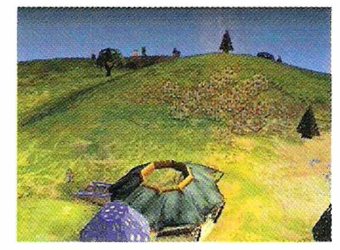
„Wir wollten die Schlichtheit des Populous-Spielprinzips beibehalten. Man startet das Programm und kann sofort loslegen."
Alan Wright, Populous 3-Chefprogrammierer

Wir machen den Weg frei

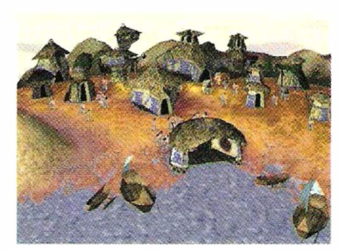
Die Kampagne wird aus insgesamt 30 Levels bestehen, verteilt auf fünf Welten mit charakteristischem Terrain (futuristisch, schneebedeckt, sumpfig usw.). Dank der nicht-linearen Struktur bleibt es Ihnen überlassen, in welcher Reihenfolge Sie die Missionen innerhalb einer Welt angehen; wenn Ihnen ein Level zu schwierig erscheint, ziehen Sie einfach einen anderen vor und kehren später zum ursprünglichen zurück – dann vielleicht um einen neuen Zauberspruch, einen Einheitentyp oder zumindest eine Erfahrung reicher. Gewonnen haben Sie eine Mission, wenn es Ihnen gelingt, die gegnerische Schamanin abzumurksen. Und das kann ganz schnell gehen, da sich die Gute zwecks Auslösen von Zaubersprüchen häufig in feindliches Gebiet vorwagen muß und nicht immer von einer Eskorte begleitet wird; hinterhältige Attentate auf die Anführerin sind also durchaus vielversprechend. Ein geschlossener Kreislauf sorgt zudem für permanenten Wettbewerb unter den Göttern. Projektleiter Alan Wright: „Wenn eine Figur stirbt, steigt ihr Geist in die Luft auf, taucht an anderer Stelle wieder in Form eines Eingeborenen auf und muß aufs neue „angeworben" werden."

Katastrophenalarm

Bei *Populous 3* wird wieder die Erde beben: Rund 20 Naturkatastrophen und andere Bosheiten werden gegen die Konkurrenz eingesetzt. Nachteil: Derlei Naturgewalten werden von der Schamanin mit Hilfe von Zaubersprüchen heraufbeschworen, was zum Teil Unsummen von Mana verschlingt. Faustregel: Je destruktiver ein Zauberspruch, desto kostspieliger ist er. Relativ preiswert sind z. B. die Befehle „Burn" (brennt Hütten und Holzvorräte nieder), „Invisibility" (Unsichtbarkeit) oder „Lightning" (Blitzschläge). Richtig teuer wird's, wenn Sie mittels „Ghost Army" ein virtuelles Zombie-Heer aufmarschieren lassen, das auf den Gegner „wie echt" wirkt. Bevor dieser den Schachzug durchschaut, fallen Sie bereits hinterrücks mit Ihren wirklichen Truppen in seine Basis ein. Ein einziger „Angel of Death" (Todesengel) kann es gar mit ganzen Armeen aufnehmen. Bereits aus früheren



Die Geister, die ich rief: Die „Ghost Army" gaukelt dem Gegner die doppelte Menge an Einheiten vor.



In Inselszenarien unverzichtbar: Schiffe, mit denen Sie die Einheiten über das Meer transportieren.



Populous-Folgen bekannt: Vulkane, Erdbeben, Sümpfe, Sintfluten, Seuchen und Stürme aller Art mit teils recht witzigen Nebenwirkungen – ein Wirbelwirm rupft nicht nur Bäume aus dem Erdreich, sondern saugt auch Erdenbürger nach oben. Manche Sprüche kommen den eigenen Reihen zugute: Mit „Landbridge" erzeugt man beispielsweise überquerbare Furten mitten durch einen Fluß oder beseitigt störende Erhebungen.

Where do you want to go today?

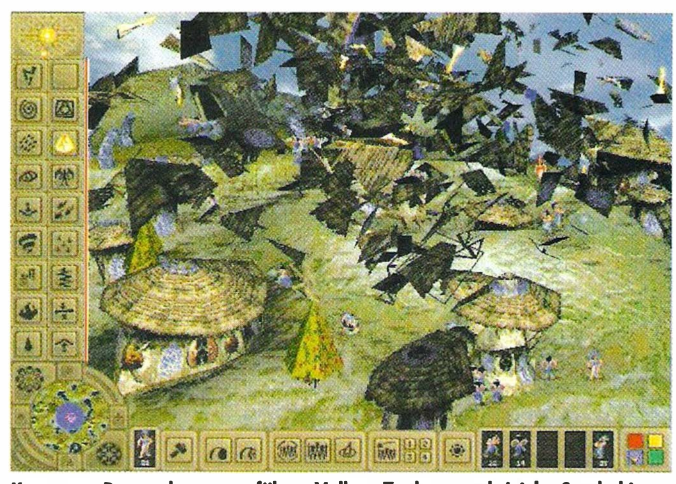
Ein raffiniertes Informationssystem beantwortet Ihnen alle Fragen rund um Ihr Völkchen: Wie viele Bäume für ein Gebäude verbraucht wurden, wie viele Arbeiter sich in einem Bauwerk befinden, wie lange die Ausbildung eines Kriegers noch dauert und so weiter. Die Figuren werden seit neuestem nicht mehr auf Umwegen beeinflußt, sondern direkt gesteuert, wie man es von handelsüblichen Echtzeitstrategiespielen kennt. Sie können einem Bewohner also per Mausklick vorschreiben, daß er gefälligst Holz hacken oder sich zum Prediger umschulen lassen soll. Das Benutzerinterface orientiert sich dabei deutlich am intuitiven *Dungeon Keeper:* Man klickt auf die betreffende Person oder ein Gebäude und wählt anschließend das gewünschte Symbol aus der Leiste am linken oder unteren Bildschirmrand. Auf diese Weise lassen sich auch die markerschütterndsten Zaubersprüche mit maximal zwei Mausklicks auslösen. Für den schnellstmöglichen Einstieg wird natürlich wieder ein mehrteiliges Tutorial sorgen, das Sie behutsam mit allen Spielelementen vertraut macht; je weiter die Kampagne voranschreitet, desto mehr Features kommen hinzu. „Erst ab Level 15", so Alan Wright, „werden dem Spieler wirklich ALLE Funktionen zur Verfügung stehen".

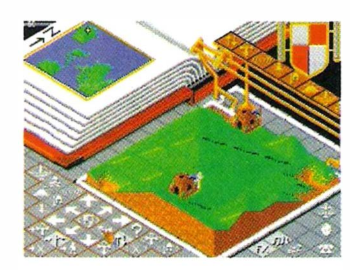

Obligatorisch: minutenlange Cut-Scenes im typischen Bullfrog-Look.

Rotationsverfahren

Neben der Berücksichtigung von Multiplayer-Interessen (Modem, Netzwerk, Internet) besticht *The Third Coming* auch durch seine Highend-Grafik. Zwei Spielmodi werden angeboten: Einmal die sehr übersichtliche Darstellung des gesamten „Globus'", zum anderen eine perspektivisch gekrümmte 3D-Ansicht, mit der man allerhand anstellen kann – mit Mausklicks und Tastaturkommandos zoomt man sich mitten in Siedlungen oder läßt die Kamera um eine Kampfhandlung rotieren. Bullfrogs Grafik-Engine basiert auf den *Magic Carpet-/Dungeon Keeper*-Routinen, greift neuerdings auf Direct3D zurück und unterstützt daher eine breite Palette an 3D-Beschleunigerkarten. Auf schnellen 200 MHz-Maschinen soll das Spiel mit einer Auflösung von bis zu 1.024x768 Bildpunkten laufen und dennoch die volle Bandbreite an optischen Spielereien (transparente Rauch- und Nebelschwaden, in Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte usw.) abfeuern. Im Hinblick auf den Computergegner lehnt sich Bullfrog wie viele andere Hersteller weit aus dem Fenster. Sprüche wie „Die beste KI, die es je gegeben hat" hört und liest man nicht zum ersten Mal und sind freilich erst anhand der endgültigen Version auf ihre Richtigkeit überprüfbar. Immerhin: Die Missionen werden im Gegensatz zu *Populous* nicht mehr zufallsgeneriert, sondern sind „drehbuchgesteuert"; etliche Zufallsfaktoren machen die KI zumindest teilweise unberechenbar.

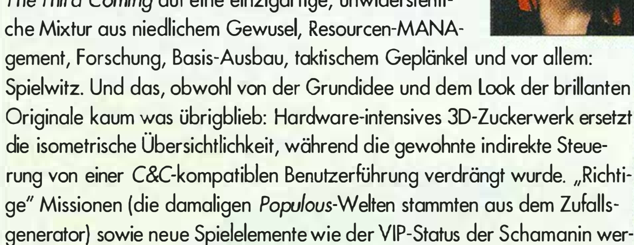
„In Populous 1 und 2 hat man seine Untertanen niemals direkt gesteuert, sondern lediglich ‚beeinflußt'. Ab sofort hat der Spieler die volle Kontrolle über jede einzelne Figur."
Alan Wright, Populous 3-Chefprogrammierer


Kawumm: Der soeben ausgeführte Vulkan-Zauberspruch (siehe Symbol in der Iconleiste) zerlegt benachbarte Stützpunkte in Sekundenschnelle.




Die Vorgänger: In Populous 1 (oben) und Populous 2 (unten) war jeweils nur ein Ausschnitt der isometrischen Landschaft zu sehen.

Derek dela Fuente ■
Petra Maueröder ■


Viewpoint

Das (Mittel-)Maß ist voll: *Populous 3* wird genau den Nerv jener Spieler treffen, die kopfschüttelnd die Inflation an sich gegenseitig abkupfernden Echtzeitstrategiespielen beobachten. Wie *Dungeon Keeper* setzt auch *The Third Coming* auf eine einzigartige, unwiderstehliche Mixtur aus niedlichem Gewusel, Resourcen-MANAgement, Forschung, Basis-Ausbau, taktischem Geplänkel und vor allem: Spielwitz. Und das, obwohl von der Grundidee und dem Look der brillanten Originale kaum was übrigblieb: Hardware-intensives 3D-Zuckerwerk ersetzt die isometrische Übersichtlichkeit, während die gewohnte indirekte Steuerung von einer *C&C*-kompatiblen Benutzerführung verdrängt wurde. „Richtige" Missionen (die damaligen *Populous*-Welten stammten aus dem Zufallsgenerator) sowie neue Spielelemente wie der VIP-Status der Schamanin werden sich in jedem Fall positiv auf Gameplay und Motivation auswirken.

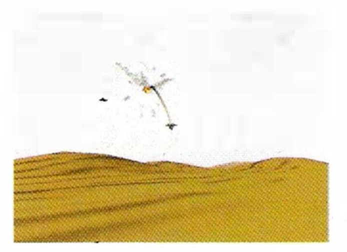

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bullfrog
Release	Januar 1998

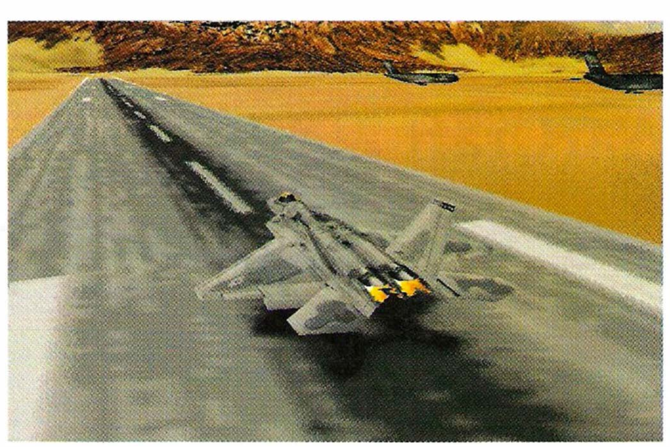
Vergleichbar mit
Warcraft 2, Dungeon Keeper

F-22 Raptor
Lizenzprodukt

Obwohl die amerikanische F-22 erst vor wenigen Wochen der Weltöffentlichkeit vorgestellt wurde und noch längst nicht im Dienst ist, gibt es schon mehrere Simulationen dieses Kampfjets. NovaLogic hat bereits vor einem Jahr F-22 Lightning II veröffentlicht, doch dieser Simulation war nur ein geringer Erfolg beschieden. Dank einer Kooperation mit Lockheed-Martin soll nun alles besser werden.



Für diese Effekte standen offenbar aktuelle Raketenexplosionen Pate.



Das glühende Jettriebwerk erhitzt die Luft derart stark, daß die dahinter liegende Landschaft zu flimmern beginnt ein Beweis für die Detailverliebtheit.



Weder Voxelspace noch 3D-Beschleunigerkarten sind für diese malerische und durchaus schnelle Landschaftsdarstellung verantwortlich.

In der Tat scheint sich die völlige Neuprogrammierung gelohnt zu haben. Die Grafik ist auf höchstem Niveau und dürfte erst einmal das Beste sein, was mit herkömmlichen Grafikkarten zu erreichen ist. Um Inkompatibilitäten zu vermeiden, hat sich NovaLogic nämlich dazu entschlossen, keine 3D-Hardware zu unterstützen. Dennoch braucht man keine aufgeblähten Pixel zu befürchten: NovaLogics neue Grafikengine rechnet selbständig die Texturen der Landschaft und der sonstigen Objekte weich. Das Ergebnis ist eine eher neblige als verschwommene Grafik, die auf Dauer angenehmer anzusehen ist als die von gängigen 3D-Karten erstellten Bilder.

Interaktiv

Ebenso wichtig wie eine detaillierte Grafik sind die Missionen, die eine Simulation für den Spieler bereithält. Vor allem in diesem Bereich hatte NovaLogic Nachholbedarf, da *F-22 Lightning II* nur eintönige, nicht miteinander verbundene Missionen bot. *Raptor* wird hingegen eine Kampagne mit 46 Missionen bereithalten, die sich nicht nur spielerisch stark unterscheiden. Der Erfolg oder Mißerfolg einer Mission soll sich auf den Schwierigkeitsgrad der Folgemissionen auswirken, da die Performance des Spielers den Konflikt mitentscheidet.

Originalgetreu

Vor allem beim Nachschub macht sich dies bemerkbar: Gelingt es nicht, einen Munitionstransport erfolgreich zu seinem Flughafen zu eskortieren, steht in Zukunft bedeutend weniger Munition zur Verfügung. Jede Mission wird außerdem mit Videosequenzen vorgestellt, die den „geschichtlichen" Hintergrund der Einsätze beleuchten. Erstmals darf man am Realismus einer Simulation nicht zweifeln: NovaLogic hat mit Lockheed Martin, dem Hersteller der F-22, eine strategische Allianz gegründet. So erhielt NovaLogic Zugriff auf die Flugzeugdaten und konnte ein wirklich akkurates Flugmodell entwickeln. Damit sich dieses auch so fliegt wie eine echte F-22, überprüften die Testpiloten von Lockheed Martin die Simulation. Das Spiel dürfte damit einerseits das authentischste, andererseits auch das schwierigste Flugmodell besitzen, das momentan käuflich zu erwerben ist. Trotz der vielen (ebenfalls simulierten) Computer, die das Fliegen einer F-22 vereinfachen sollen, ist das Flugzeug recht instabil und reagiert sehr situationsabhängig auf Piloteneingaben. Eine Flugschule mit insgesamt 25 Missionen wird daher für Flugerfahrung sorgen. Alle relevanten Aspekte der Fliegerei, von den Starts über den Instrumentenflug bis hin zum Einsatz aller vier möglichen Waffentypen, werden ausführlich und mit ständiger Begleitung durch einen sprechenden Fluglehrer geübt.

Kommunikativ

Auch in den späteren Einsatzmissionen kommt der Funkanlage hohe Bedeutung zu. Begleitflugzeuge, Einsatzkontrolle, AWACS etc. teilen ihre Erkenntnisse dem Spieler via Sprachausgabe mit. Dieser wichtige Teil des Spieles lag leider noch nicht in der deutschen Version vor, so daß wir uns dazu entschlossen, das endgültige Review in der Ausgabe 2/98 folgen zu lassen.

Harald Wagner ■



Riot: Mobile Armor

Metal Hammer

Obwohl momentan einige Hersteller bereits existierende Engines von id Software lizensieren, um wertvolle Zeit zu sparen, geht der Trend doch eindeutig zur Eigenentwicklung. Monolith Productions werkelt zum Beispiel an Riot, einem sehr interessanten 3D-Actionspiel, das ohne eingekaufte Engine auskommt und trotzdem oder vielleicht sogar deshalb einen hervorragenden Eindruck hinterläßt.

Monolith Productions wurde vor etwas mehr als zwei Jahren gegründet. Entstanden ist das Unternehmen aus einer Gruppe von sieben Programmierern, die der Entwicklung von Lern- und Kindersoftware den Rücken kehrten. „Die Gründungsmitglieder waren schon immer begeisterte Computerspieler und wollten ihre Lieblingsbeschäftigung auch im Job wiederfinden", sagt John L. Jack, der Produzent von Riot. „Heute hat Monolith rund 60 Mitarbeiter, von denen 50 direkt mit der Produktentwicklung beschäftigt sind."

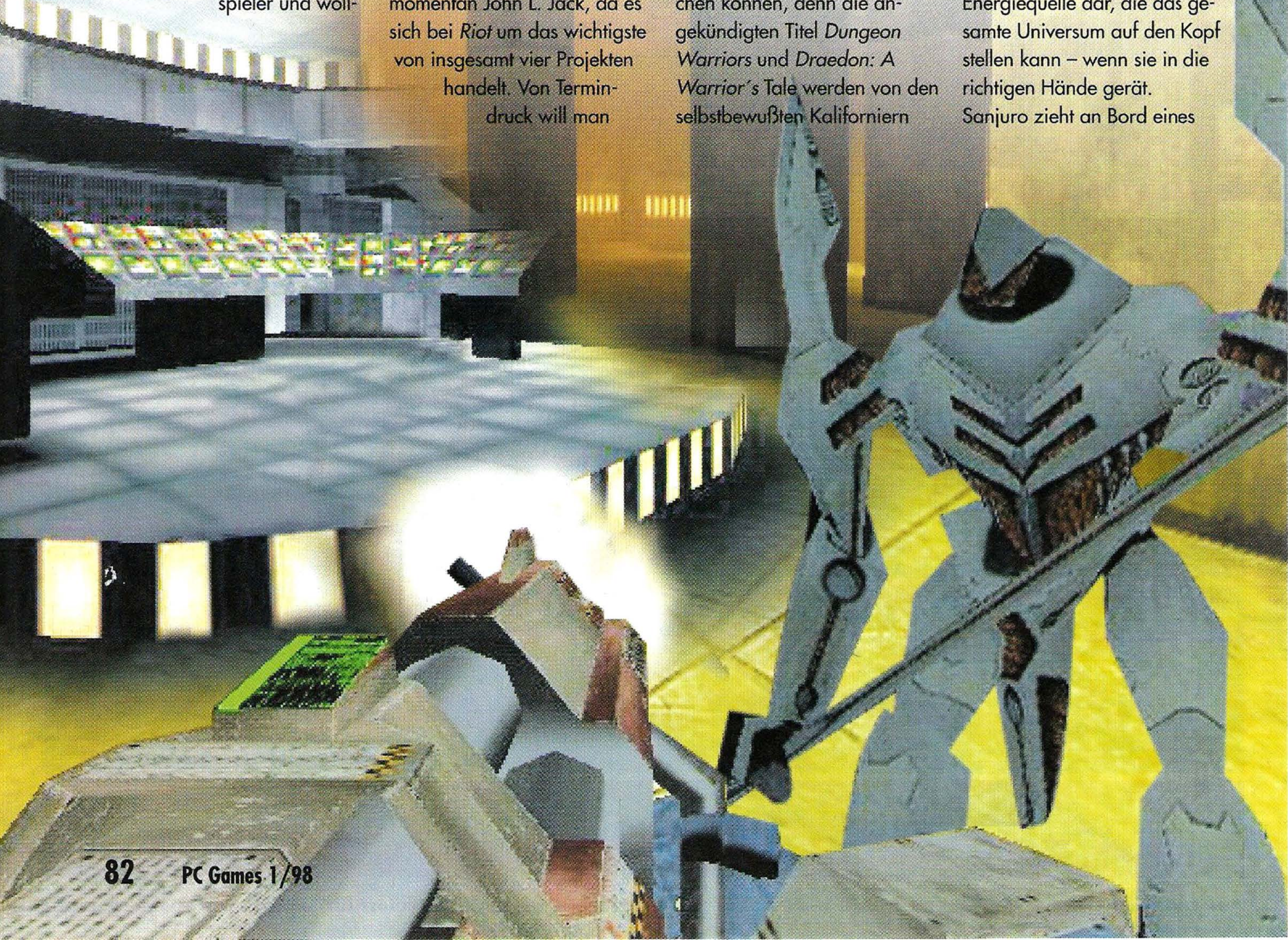
Der größte Teil der Level-Designer, Grafiker, Soundtechniker und Programmierer untersteht momentan John L. Jack, da es sich bei *Riot* um das wichtigste von insgesamt vier Projekten handelt. Von Termindruck will man aber dennoch nichts wissen, denn Microsoft – seit Anfang des Jahres Publisher des Produkts – will auf keinen Fall einen Schnellschuß riskieren. „Da Microsoft nur fünf Minuten entfernt ist, können wir ein- bis zweimal in der Woche die Fortschritte zusammen besprechen", meint Jack und lobt außerdem die hervorragende Qualitätssicherung und das Engagement bei der Entwicklung. „Microsoft hat uns stark unterstützt und gleichzeitig erkannt, daß wir in der Lage sind, ein fabelhaftes Spiel zu machen."

Diesen Vorteil wird sich Monolith Productions allerdings vorerst nur für *Riot* zunutze machen können, denn die angekündigten Titel *Dungeon Warriors* und *Draedon: A Warrior's Tale* werden von den selbstbewußten Kaliforniern wahrscheinlich auf eigene Faust vertrieben.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sanjuro. Der einst erfolgreiche Offizier befindet sich momentan ein wenig auf dem Abstellgleis, und so beauftragt ihn sein Arbeitgeber, die United Corporate Authority Security Force, mit einem Attentat auf den Anführer einer Rebellentruppe.

Kampfkolosse

Seine Reise verschlägt Sanjuro nach Cronus, einen weit entfernten Planeten, auf dem ein sehr seltener, organischer Rohstoff abgebaut wird. Dieser Rohstoff stellt eine alternative Energiequelle dar, die das gesamte Universum auf den Kopf stellen kann – wenn sie in die richtigen Hände gerät. Sanjuro zieht an Bord eines



Monolith Productions setzt für Riot Motion Capturing ein. Für ein 3D-Actionspiel ein eher ungewöhnliches Verfahren zur Animation von Personen und Robotern.

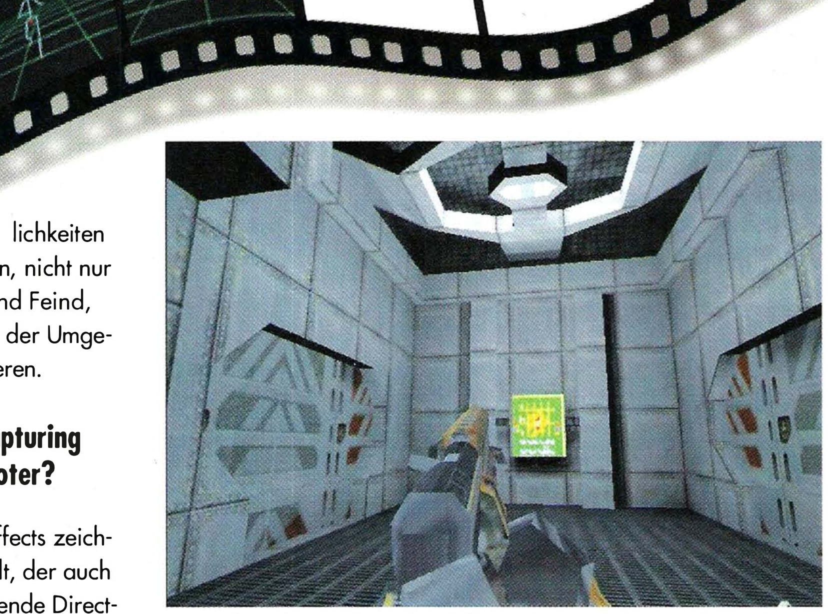
zehn Meter hohen Kampfroboters in die Schlacht. „Eigentlich ist es eine laufende Zerstörungsmaschine. Das Spiel ist inspiriert von japanischer Anime sowie von Filmen wie *Ghost in the Shell*, *Venus Wars* und *Macross Plus*", grinst John L. Jack und fügt hinzu: „Der Spieler wird aber nicht nur den Roboter steuern, sondern einige Missionen auch zu Fuß erledigen müssen." Bei diesen Einsätzen steht ein komplett unterschiedliches Waffenarsenal zur Verfügung, das vor allem zur Verteidigung gegen die riesigen, überdimensionalen Kampfkolosse benötigt wird. „Daß die Größen- und Höhenunterschiede klar zur Geltung kommen, ist für Monolith Productions eine der wichtigsten Aufgaben", meint Jack, „Der Spieler soll sich fragen: Wie zur Hölle soll ich dieses Ding zum Teufel jagen?" Generell soll es zahlreiche Möglichkeiten geben, nicht nur mit Freund und Feind, sondern auch mit der Umgebung zu interagieren.

Motion Capturing für Roboter?

Für die Special Effects zeichnen Mike Dussault, der auch die zugrundeliegende Direct-Engine geschrieben hat, und Brad Pendleton verantwortlich. Dynamische Lichteffekte waren bei diesem Teil der Entwicklung nur der Ausgangspunkt, sehr viel mehr Zeit wurde in das „Light-Mapping" investiert, das für eine korrekte Beleuchtung in dunklen Räumen und finsteren Hallen sorgt. John L. Jack gibt sich aber zuversichtlich: „Da 3D-Grafikkarten immer stärker verbreitet sind, können wir wirklich anfangen, an die Grenzen zu gehen." Trotzdem wird es natürlich zwei Versionen geben, denn noch längst nicht alle Spieler verfügen über eine spezielle 3D-Grafikkarte. Wie macht sich der Unterschied bemerkbar? Wenn bei der beschleunigten Version farbige Lichtkegel zu sehen sind, so werden diese Effekte ohne Zusatzhardware einfach weiß dargestellt, damit sich keine Einbußen bei der Spielgeschwindigkeit bemerkbar machen.



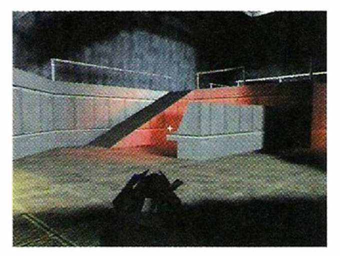
Wenn man mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgestattet ist, darf man sich auf sensationelle Explosions- und Lichteffekte gefaßt machen.



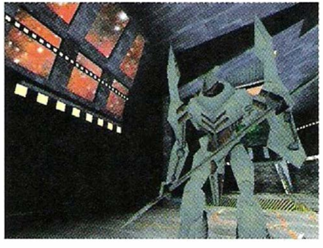
Monolith Productions hat sehr viel Detailarbeit in die Realisierung und Ausarbeitung der verschiedenen Waffensysteme investiert.

Für die Explosionen werden teilweise Sprites verwendet, um jedes beliebige Objekt in kleinste Partikel aufzulösen. Die Waffen wirken dadurch sehr viel spektakulärer, auch wenn hier wieder viel von der zur Verfügung stehenden Hardware abhängt. Monolith Productions weiß, daß der Geschwindigkeit in diesem Genre die größtmögliche Aufmerksamkeit geschenkt werden muß. Deshalb werden viele Details verworfen und ad acta gelegt. „Wir müssen wirklich aufpassen, nicht zu weit zu gehen", sagt Jack und gibt zu bedenken, daß 3D-Grafikkarten noch kein Standard sind und man bei der Entwicklung nicht leichtfertig von einer übergroßen Verbreitung ausgehen darf.

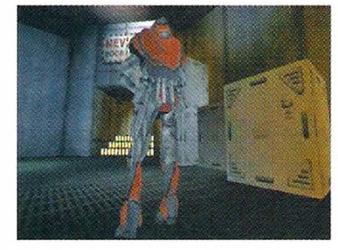
Motion Capturing ist für ein 3D-Actionspiel eher außergewöhnlich, Monolith Productions entschied sich zur Animation der Roboter und Gegner aber dennoch für dieses Verfahren. Die Bewegungsabläufe sind dementsprechend realistisch, die Kampfkolosse trampeln nicht so hölzern wie in vergleichbaren Spielen. Darüber hinaus wurde auf detaillierte Texturen geachtet, d. h. die Hauptcharaktere werden deutlich anhand ihres Körperbaus und auch ihrer Gesichter er-



Hier sehen Sie rote, grüne und blaue Lichteffekte auf einem Bild.



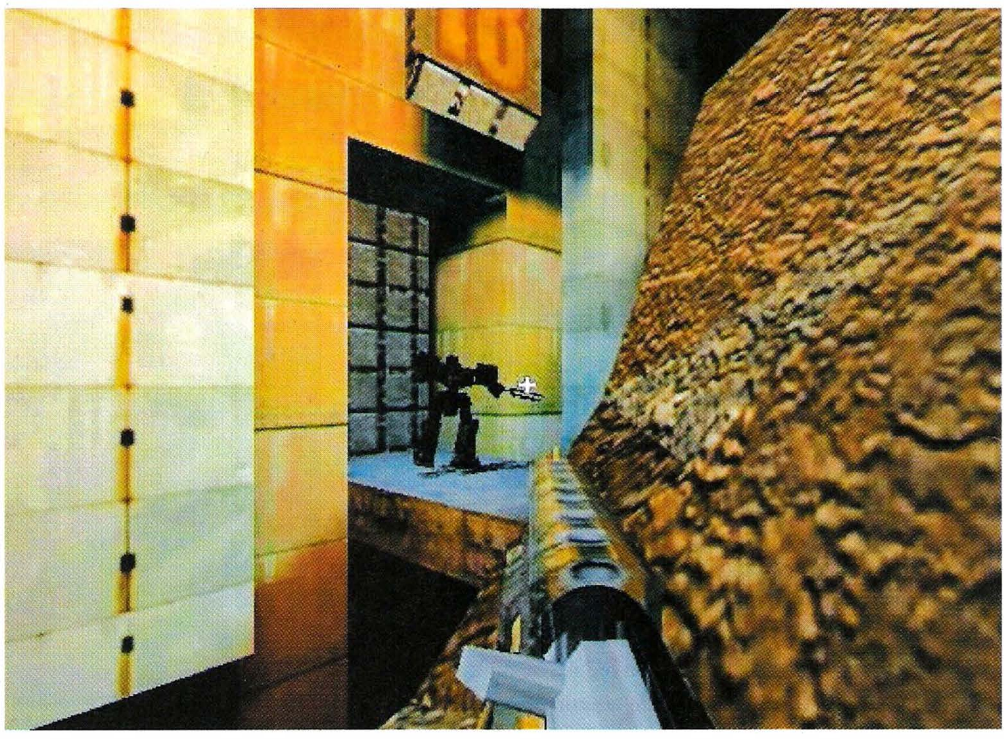
Die Kampfroboter sind drei- bis viermal so groß wie Menschen.



Motion Capturing wurde auch bei den Kampfrobotern eingesetzt, damit diese sich nicht hölzern und abgehackt bewegen.



Manche Waffen nehmen den gesamten unteren Teil des Bildschirms ein und verfügen über eine entsprechende Durchschlagskraft.



Bei Riot können Sie sich hinter Felsvorsprüngen verstecken, um Ihren Gegnern aufzulauern – Paranoia pur!

kennbar sein. „Weil *Riot* über eine echte Storyline verfügt, ist die Darstellung der Personen besonders wichtig – sonst nimmt man sie nicht ernst", äußert John L. Jack. Die Hintergrundgeschichte hört sich zu Beginn zwar etwas simpel und schlicht an, aber während des Spiels müssen schwerwiegende Entscheidungen getroffen werden, die den Ablauf völlig auf den Kopf stellen können. Riot verfügt deshalb auch über mehr als eine Endsequenz. In einer Mission muß man sich zum Beispiel entscheiden, ob man der UCASF loyal gegenübersteht und einen alten Schulfreund ans Messer liefert, oder ob man sich in die entgegengesetzte Richtung orientiert und zum Verräter wird.

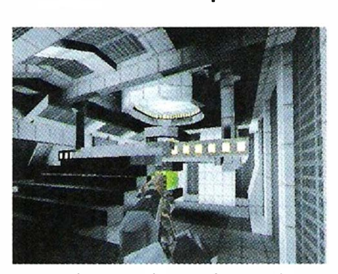
Die einzelnen Level´s nehmen enorme Ausmaße ein, vergleichbar vielleicht mit den großen Levels in *Jedi Knight*. Es kommt aber ganz auf die Art der Fortbewegung an. Befindet man sich in einem Kampfroboter, so erscheint die Umgebung klein und unbedeutend, man fühlt sich riesig und überlegen. Außerdem können auch größere Wegstrecken in relativ kurzer Zeit zurückgelegt werden. Bewegt man sich hingegen zu Fuß durch die Umgebung, so schlägt die Empfindung schnell um – man muß vielmehr auf der Hut sein, nicht von einem der Metallmonster zertreten zu werden. Dementsprechend überwältigend wirkt dann auch die Umgebung.



Im Vergleich zu anderen 3D-Actionspielen wird das Gameplay nicht allzu hektisch ausfallen, man wird mit weniger Gegnern konfrontiert.

Puzzles im 3D-Actionspiel

Puzzles werden in Riot nicht zu kurz kommen, obwohl man sich nicht darauf konzentriert. Beispiele konnte Monolith Productions noch nicht nennen, aus Angst, einer der zahlreichen Konkurrenten würde diese Ideen kurzerhand kopieren. Allerdings werden diese Rätsel direkt mit den Kampfhandlungen zu tun haben und nicht das typische „Such-den-Schlüssel" bieten. In diesem Zusammenhang wird wohl die Kommunikation mit der Zentrale der UCASF zum Einsatz kommen. Der Spieler steht fast permanent mit Katherine, dem Ansprechpartner in der Zentrale, in Kontakt und erhält so wichtige Informationen. Hauptsächlich werden diese Hinweise über Sprachausgabe gegeben, um den Spieler nicht unnötig zu verwirren – auf dem Screen wird schon genügend Action geboten. Erscheinen soll *Riot* im Frühjahr 1998, obwohl sich die Programmierer nicht so recht auf ein endgültiges Datum festnageln lassen wollen.



Es wurde besonders auf abwechslungsreiches Leveldesign geachtet.

Derek dela Fuente.
Oliver Menne ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Monolith
Release	1. Quartal 98

Vergleichbar mit
Jedi Knight, Terra Nova, Mech Warrior 2

F1 Racing Simulation

Pole Position

Grand Prix 2 wird überrundet: Geoff Crammonds Meisterwerk ist Ubi Softs F1 Racing Simulation in allen Bereichen unterlegen. Die Franzosen stellen dank brillanter Grafik, ausgefeilten Optionen und realistischer Fahrphysik die neue Referenz im Rennspiel-Genre.

Wer ist der wahre Meister? Michael Schumacher, der unglückliche Verlierer der vergangenen Saison, oder doch der Kanadier Jaques Villeneuve, der mit konstanten Leistungen und etwas Glück knapp den Titel des Weltmeisters ergatterte? Für wen auch immer Sie sich entscheiden, jetzt haben Sie es in der Hand, den Lauf der Geschichte zu ändern und mit Ihrem Lieblingspiloten die Meisterschaft der Königsklasse des Motorsports zu holen. Ubi Softs *F1 Racing Simulation* erhielt nicht zu knapp Vorschußlorbeeren und hat sich – soviel sei schon hier verraten – jede einzelne davon redlich verdient. Die Franzosen schafften auf Anhieb, die neue Referenz im Rennspiel-Genre zu stellen. Warum *F1 Racing Simulation* besser ist als der bisherige Favorit *Grand Prix 2* von MicroProse, verraten wir Ihnen in unserem gewohnt ausführlichen Testbericht.

Zusammenarbeit mit Renault

Die vergangenen zwei Jahre gab es bei der Frage nach der besten Formel 1-Simulation nichts zu überlegen: *Grand Prix 2* hieß die ebenso knappe wie völlig ausreichende Antwort. *Power F1* von EIDOS und *Formel 1* von Psygnosis scheiterten beide an der nahezu optimalen Ausstattung und Spielbarkeit des MicroProse-Schlagers. *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft ist der neueste Anwärter auf den Thron des besten Rennspiels; ein gewagtes Manöver, fielen die Franzosen doch mit Spielen wie *Street Racer* oder *POD* nicht gerade durch übertriebene Realitätsnähe auf. Doch Ubi Soft hat zwei Trümpfe: Zum einen die enge Zusammenarbeit mit dem Rennteam von Renault und zum zweiten die beein-





druckende Projektleiterin Peggy Desplats, die ein ebenso großer Fan der Formel 1 wie ein Programmiertalent ist. *F1 Racing Simulation* hat außer der erweiterten Grafikengine also nichts mit *POD* zu tun, sondern ist die bis dato realitätsgetreueste Simulation für den PC. Dank der FOCA-Lizenz für die Saison 1996 sind alle Teams, Strecken, Logos und Fahrer (bis auf Jaques Villeneuve) mit vielen zusätzlichen Hintergrundinformationen enthalten.

Spieler denkt, Computer lenkt

Das Hauptmenü in dezenten Pastelltönen erscheint auf den ersten Blick ziemlich mager, doch offenbart allein der Schalter „Optionen" Möglichkeiten, die selbst die in *Grand Prix 2* übersteigen. Für einen detaillierten Vergleich zwischen diesen beiden Spielen haben wir in einem eigenen Kasten alle wichtigen Punkte gegenübergestellt. Generell liegt der Schwerpunkt von *F1 Racing Simulation* bei größtmöglicher Realitätsnähe, doch dürfen sich auch Einsteiger und Gelegenheitspiloten Hoffnungen auf die Pole Position machen. Der Schwierigkeitsgrad „Amateur" unterstützt Sie mit einer ganzen Reihe wertvoller Fahrhilfen, wie etwa der Schlupfkontrolle, ohne die Sie die mehreren hundert Pferdestärken nur mit viel Gefühl und Übung kontrollieren können. Auch ABS ist enorm hilfreich, bis Sie die einzelnen Bremspunkte exakt anfahren können, da sonst die Räder zu stark blockieren und das Einlenken in die Kurve unmöglich wird. Oder möchten Sie vom Computer durch automatisches Bremsen und Lenken unterstützt werden, bis Sie die Strecken besser kennen? Kein Problem, ein Mausklick genügt.



Ihre Gegner erschweren die Überholmanöver durch Abblocken und eine raffinierte Fahrweise. Gerade beim Klassiker in Monaco werden Positionskämpfe zum Geduldspiel. Die richtige Lücke zu finden, ist oft eine Frage von Sekunden.



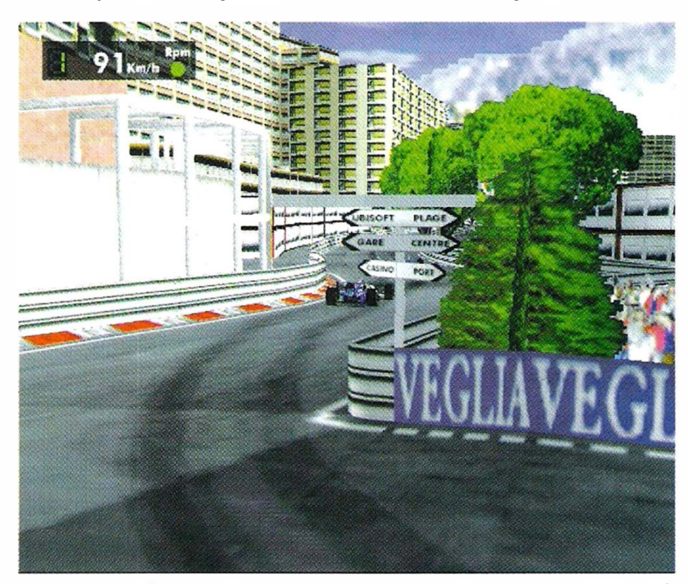
Zu jedem Fahrer gibt es Statistiken und Hintergrundinformationen.



Im Regelmenü dürfen Sie sogar die maximale Anzahl der Reifen pro Wochenende einstellen.

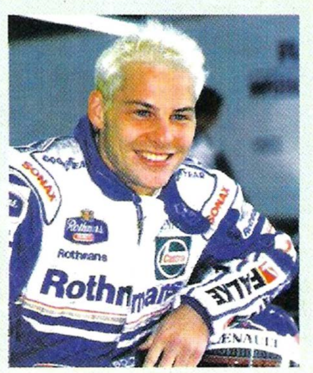


Zu jeder der 16 Strecken der Saison 1996 gibt es Hintergrundinformationen und Statistiken.



Das Straßenschild ist zwar nicht sonderlich realistisch, doch der Hinweis auf das Büro von Ubi Soft demonstriert die Detailliebe der Franzosen.

Wo ist Villeneuve



Aufmerksame Fans der Formel 1 werden schnell bemerken, daß ein ominöser „Driver X" im zweiten Williams-Renault sitzt. Natürlich handelt es sich dabei um den amtierenden Weltmeister Jaques Villeneuve, der aber aufgrund eines gesonderten Vertrags nicht in der FOCA-Lizenz enthalten ist und deswegen durch „Driver X" ersetzt werden mußte.

Jaques Villeneuve alias „Driver X".



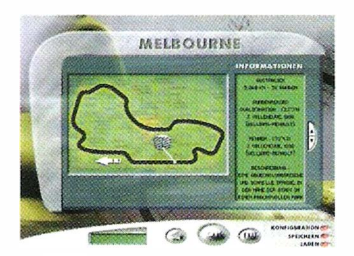


Obwohl die computergesteuerten Fahrer Unfälle nach Möglichkeit vermeiden, kommt es doch immer wieder zu Zusammenstößen.

Im Vergleich

Ubi Soft stellt mit *F1 Racing Simulation* klar die neue Referenz im Rennspiel-Sektor. *Grand Prix 2*, das wir aufgrund der nicht mehr zeitgemäßen Technik um 5% abgewertet haben, rutscht damit auf einen hervorragenden zweiten Platz ab. Darf es mehr Action als Simulation sein, könnte Sie *Formel 1* von Psygnosis reizen, das wir ebenfalls abgewertet haben, um die Relation zum überragenden *F1 Racing Simulation* zu wahren. *IndyCar Racing 2* läßt Sie in die der Formel 1 verwandte IndyCar-Serie umsteigen, wogegen das zu oberflächliche *Power F1* unter den Simulationen der Königsklasse im Motorsport nur das Schlußlicht bildet.

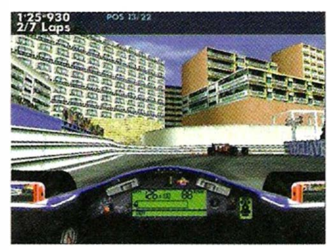
Spiel	Wertung
F1 Racing Simulation	95%
Grand Prix 2 (neu)	87%
Formel 1 (neu)	85%
IndyCar Racing 2	84%
Power F1	69%



Vor einem Rennen erhält der Spieler noch allgemeine Informationen.



Geschicktes Windschattenfahren, ermöglicht Aufholjagden.



Die erste Kurve in Monaco verursacht beim Start oft Probleme.

Wer noch nie ein Formel 1-Spiel gefahren ist oder die Strecken einfach noch nicht gut genug kennt, wird sich über den Trainingsmodus und die Fahrschule freuen.

Training und Fahrschule

Ersterer läßt Ihnen unbegrenzt Zeit, sich alleine auf allen 16 Kursen zu versuchen, ohne daß Sie auf andere Fahrer Rücksicht nehmen müssen. Die Fahrschule setzt Ihnen dagegen ein transparentes Auto vor die Nase, dem Sie durch die einzelnen Kurven folgen können, um ein besseres Gefühl für die Ideallinie und die Bremspunkte zu bekommen. Rammen können Sie dieses virtuelle Vehikel nicht, weswegen Sie auch mal etwas mehr Gas geben dürfen, wenn Sie sich das zutrauen. Dieser Trainingsmodus funktioniert mit allen Schwierigkeitsgraden und Fahrhilfen, weswegen sich auch Profis ruhig mal etwas Zeit mit der Fahrschule nehmen sollten. Im Realistisch-Modus mit dem Schwierigkeitsgrad Profi treffen Sie nämlich auf die anspruchsvollste Simulation eines Formel 1-Boliden, die es je auf dem PC gab. Zumindest im einfachen Schwierigkeitsgrad mit einigen Fahrhilfen läßt sich F1 Racing Simulation auch mit der Tastatur oder einem analogen Joystick gut fahren, doch ohne ein gutes Lenkrad haben Sie im realistischen



Bei Regen verschlechtern sich die Sichtverhältnisse durch die Gischt.



Dieser McLaren wird das Rennen nicht zu Ende bringen können.



Die Setup-Menüs lassen auch bei Profis keine Wünsche mehr offen, erfordern aber eine hohe Einarbeitungszeit.





In der Boxengasse gilt das strikt einzuhaltende Tempolimit, sofern Sie diese Option aktiviert haben.



Das Wetter kann sich bei F1 RS sogar während des Rennens ändern, was höchste Vorsicht erfordert.

Der Trainingsmodus



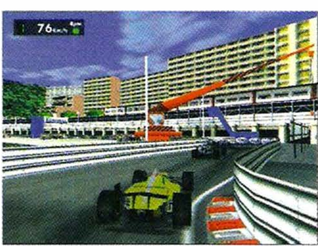
Der transparente Wagen vor unserem Boliden fährt auf der Ideallinie und gibt Ihnen die Chance, jeden Kurs in Ruhe zu trainieren.

Sieht man sich das Trainingspensum eines Michael Schumacher an, wird schnell klar, wie schwer die Arbeit eines Formel 1-Fahrers wirklich ist. Da der Modus „Realistisch" trotz der drei Schwierigkeitsgrade allerhand Können erfordert, sollten Sie sich erstmal mit dem Übungsmodus von *F1 Racing Simulation* vertraut machen. Hier gibt es drei Optionen: „Training" erlaubt Ihnen, ohne jegliche Konkurrenz und Zeitlimits auf einem beliebigen Kurs zu trainieren; mit „Demonstration" sehen Sie eine optimale Runde für jede Strecke, aufgezeichnet von einem professionellen Fahrer. „Training" schließlich setzt Ihnen ein transparentes Fahrzeug vor die Nase, das die gewählte Strecke anhand der Ideallinie abfährt und das Sie mit den Bremspunkten und Feinheiten des Kurses vertraut macht. Da Sie dieses Fahrzeug nicht rammen können, werden auch übermütige Beschleunigungsmanöver und Fahrfehler in Kurven verziehen. Außerdem richtet Sie das Programm nach jedem Abkommen von der Strecke automatisch wieder aus. Ein derartiger Modus fehlt in vergleichbaren Spielen und ist vor allem für Einsteiger sehr wertvoll.

Modus nur wenig Chancen. Zu empfindlich reagiert dann der Wagen auf jedes zusätzliche PS oder auf kleine Schlenker in den Kurven. Mit den entsprechenden Einstellungen läßt sich *F1 Racing Simulation* annähernd so einfach fahren wie *Formel 1* von Psygnosis im Grand Prix-Modus, hat dank der exakteren Nachbildung der Strecken und des überlegeneren Fahrverhaltens der Computergegner aber in jedem Fall klar die Nase vorn. Sollten Sie *F1 Racing Simulation* im Split Screen-Modus zu zweit spielen, haben Sie natürlich die Möglichkeit, zwei verschiedene Eingabegeräte zu definieren, wobei zwei Lenkräder technisch nicht möglich sind.

Mehrere Schwierigkeitsgrade

Wenn Sie den Trainingsmodus absolviert haben, ist es an der Zeit, sich an einem ersten Rennen zu versuchen. Dazu wählen Sie sich einen der 22 Fahrer aus den elf Teams, wobei Sie aus lizenzrechtlichen Gründen nicht Ihren Namen statt den des Originals eingeben dürfen. Dann klicken Sie sich durch die Optionsmenüs, um den Schwierigkeitsgrad und die Fahrhilfen nach Ihrem Gusto einzustellen, und wählen abschließend noch eine passable Rennstrecke für den ersten Versuch mit den computergesteuerten Gegnern aus. Dann geht es auch schon gleich los, doch können Sie vorher noch einen Blick auf das Wetter werfen, denn eine Fahrt mit Slicks im Regen ist wenig empfehlenswert. In der Garage können Sie auch jede Menge Feintuning am Setup des Wagens vornehmen; dazu später mehr. Während des La-



In einigen Kurven muß das Tempo extrem gedrosselt werden, um nicht in der Leitplanke zu landen.

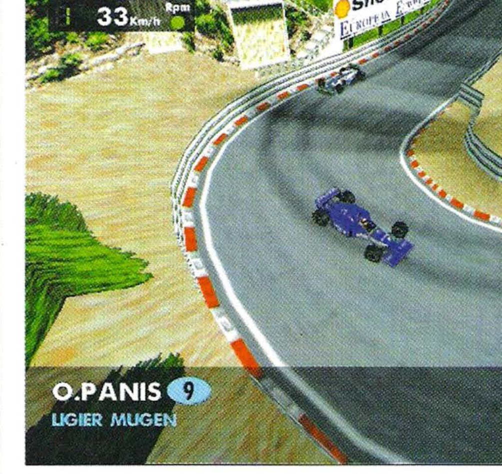
Das Ingenieur-Setup

Bei den Ingenieur-Einstellungen müssen Sie ausschließlich auf die Telemetrie-Daten zurückgreifen, da die Auswirkungen nur schwer aus dem Fahrverhalten zu ersehen sind.

OPTION	EINSTELLUNG
Federung	Federhärte für alle vier Räder und Härte der Drehstabilisatoren vorne/hinten
Bodenfreiheit	Abstand vom Boden vorne/hinten
Dämpfer	Härte von Stoßdämpfer und Rückstoßdämpfer für jedes Rad
Stoßbegrenzer	Härte der Federung vorne/hinten
Radsturz	Wirkungsgrad der vier Reifen
Motorleistung	Maximale Drehzahl vor Beschädigung des Motors



Die Dämpfer lassen sich mit den Ingenieur-Einstellungen detailliert justieren.



Aus dieser Perspektive wirkt die Wiederholung des Rennens in Monte Carlo wie eine Fernsehübertragung.

devorgangs haben Sie die Möglichkeit, noch ein paar Informationen zur gewählten Strecke und dem jeweiligen Land abzufragen, bevor dann auf die Start- und Zielgerade umgeblendet wird. Dann sehen Sie ausführlich die Startaufstellung oder brechen per Tastendruck ab, um gleich ins Cockpit zu springen. Wieviel Mühe sich das Team um Peggy Desplats gab, wird an Details wie den unterschiedlich gestalteten Armaturen der Boliden ersichtlich.

Unterschiedliche Cockpits

Im Gegensatz zu *Grand Prix 2* wird nicht einfach nur die Farbe des Monocoques geändert, sondern es werden auch andere Logos verwendet oder einzelne Schalter anders angeordnet. Weiterer Unterschied: Das Startsignal wird nicht auf ein oder zwei kleinen Tafeln an der Geraden gezeigt, sondern direkt vor dem Fahrzeug eingeblendet. Das ist zwar unrealistischer, aber auch deutlich übersichtlicher. Ein großer Vorteil ist der dank moderner 3D-Grafikkarten transparente Rauch von den durchdrehenden Reifen, der im Vergleich zu *Grand Prix 2* besser aussieht und auch noch mehr Durchblick erlaubt. Wie sehr *F1 Racing Simulation* grafisch überlegen ist, zeigen weitere Details: Alle Reifen drehen sich, die Wagen scheinen wirklich auf der Strecke zu liegen und nicht leicht zu schweben, wie der direkte Vergleich mit *Grand Prix 2* zeigt.

Gerangel am Start

Die Startphase ist bei jedem Rennen mit das Spannendste, da jeder um bessere Positionen kämpft und versucht,

Grand Prix und F1 Racing Simulation im Vergleich

Hier prallen die beiden größten Konkurrenten aufeinander wie Schumacher und Villeneuve in Jerez: der Kult-Klassiker *Grand Prix 2* und der freche Franzose *F1 Racing Simulation*. Wir haben fünf objektiv vergleichbare Punkte gewählt, ausführlich gespielt und analysiert.

DER MEHRSPIELER-MODUS

So clever die computergesteuerten Fahrer auch agieren, Rennen gegen Freunde sind einfach spannender. *Grand Prix 2* bietet zwei Mehrspieler-Modi an: Zum einen dürfen Sie zwei PCs mit einem Modem oder Nullmodemkabel verbinden und zu zweit fahren, oder Sie rasen abwechselnd mit bis zu 24 Spielern an einem Rechner. Da aber immer nur ein Pilot fahren kann, muß der Rest für eine einstellbare Zeitspanne tatenlos zusehen. *F1 Racing Simulation* bietet per Split-Screen zwei Spielern die Möglichkeit, gleichzeitig an einem Rechner zu spielen oder zwei PCs zu verbinden, um dann mit bis zu vier Fahrern zu spielen. Über ein Netzwerk dürfen bis zu acht Piloten gleichzeitig antreten, wobei hier die Kollisionsabfrage zu ungenau ist. Das führt teilweise zu seltsamen Effekten: Ein Spieler überholt und fährt danach seelenruhig weiter, während der Überholte einen Crash mit dem schnelleren Fahrzeug angezeigt bekommt und deswegen von der Strecke fliegt. Auch das aus *POD* bekannte Zuckeln der Fahrzeuge konnte Ubi Soft nicht beheben. Weiterer Malus ist der fehlende Meisterschafts-Modus, denn Sie dürfen nur Einzelrennen fahren.



Per Split-Screen können Sie bei F1 Racing Simulation zu zweit an einem Rechner fahren.

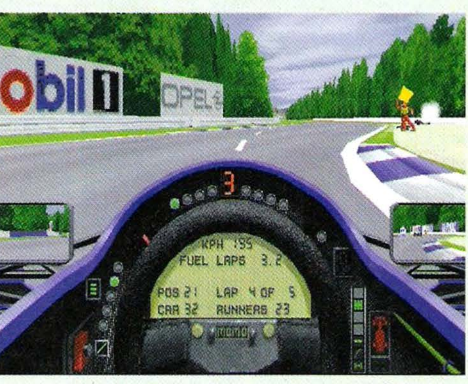


Grand Prix 2 bietet Mehrspieler-Rennen nur abwechselnd oder mit einer Modem-Verbindung an.

Modus	Grand Prix 2	F1 Racing Simulation
Split-Screen	nein	ja
Modem/Nullmodem	ja	ja
Split-Screen + Modem/Nullmodem	nein	ja
Netzwerk	nein	ja

STRAFEN UND FLAGGEN

Flagge/Strafe	Grand Prix 2	F1 Racing Simulation
Gelbe Flagge	ja	ja
Rote Flagge	nein	ja
Schwarze Flagge	ja	ja
Blaue Flagge	nein	nein
Zielflagge	ja	ja
Fehlstart	nein	ja
Tempolimit Box	nein	ja



MicroProses Formel-1-Simulation zeigt während des Rennens leider nur die wichtigsten Flaggen.

F1 Racing Simulation ist auch bei den Strafen akkurater als Grand Prix 2.

Strafen gibt es in beiden Spielen für das Verlassen der Strecke, außer Sie werden beispielsweise von einem Gegner abgeschossen oder haben einen Schaden am Fahrzeug. *F1 Racing Simulation* simuliert diese Strafe aber deutlich realistischer: Sie erhalten die schwarze Flagge und müssen innerhalb der nächsten beiden Runden in die Box fahren, um eine zehnsekündige Zeitstrafe abzusitzen. Wer weiterfährt, wird disqualifiziert. *Grand Prix 2* zeigt Ihnen zwar auch das schwarze Tuch, doch wird Ihr Wagen danach nur für eine gewisse Zeit verlangsamt; in die Box müssen Sie dagegen nicht. Wer seinen Gegner absichtlich von der Strecke befördert, geht übrigens in beiden Programmen straffrei aus. Eine Tempoüberschreitung in der Boxengasse wird bei *F1 Racing Simulation* aber ebenso geahndet wie ein Fehlstart, sofern Sie diese beiden Optionen vor dem Rennen aktiviert haben. Blaue Flaggen, die dem Fahrer signalisieren, daß er ein schnelleres Fahrzeug passieren lassen muß, gibt es in beiden Spielen nicht.



möglichst optimal in die erste Kurve einzufahren. Obwohl die Künstliche Intelligenz der Computerfahrer darauf ausgelegt ist, um jeden Preis um den Sieg zu fahren, versuchen sie dennoch, Zusammenstöße zu vermeiden. Da sie aber auch sehr geschickt Überholmanöver abzublocken versuchen, gibt es trotzdem gerade beim Start das eine oder andere handfeste Gerangel, bei dem sich auch mal ein Spoiler oder ein Reifen verabschieden kann. Starten Sie weit hinten im Feld, haben Sie nur wenig Chancen, nach vorne zu kommen, da es außerdem die Option „Fehlstart" gibt: Fahren Sie zu früh los, müssen Sie eine zehnsekündige Strafe in der Box absitzen.

Setup für Profis

Viel reizvoller als ein simples Einzelrennen ist ein komplettes Rennwochenende oder die komplette Weltmeisterschaft, die mit dem Training am Freitag und am Samstag anfangen, mit dem so wichtigen Qualifying Samstag nachmittags weitergehen und über das Warm Up am Sonntagmorgen geradewegs zum Rennen führen. Wer sich im realistischen Modus versuchen will, kommt um die einzelnen Trainingsfahrten nicht herum, denn nur so werden Sie die richtige Abstimmung des Wagens finden. Anhand der Auswertung der Telemetrie wird dann geschraubt, was das Zeug hält. *F1 Racing Simulation* bietet Fahrer-Einstellungen für die grundlegenden Optionen wie Gangschaltung, Lenkung, Bremsen, Aerodynamik, Treibstoff und Reifen. Die Ingenieur-Einstellungen erlauben das Justieren von Federung, Bodenfreiheit, Dämpfer, Stoßbegrenzer, Radsturz und

DIE GRAFIK

Um Ihnen einen optimalen Eindruck zu vermitteln, wie sehr sich die beiden Produkte voneinander und von der Wirklichkeit unterscheiden, haben wir ein reales Foto der berühmten Loews-Kurve in Monaco im Spiel nachgestellt. Deutlich erkennen Sie, daß die 3Dfx-Grafik von *F1 Racing Simulation* nicht nur schöner, sondern vor allem auch detaillierter ist als das schon zwei Jahre alte Spiel von MicroProse. Zum Fotorealismus fehlt aber selbst dem französischen Herausforderer noch ein gutes Stück.

Grafikmodus	Grand Prix 2	F1 Racing Simulation
VGA	ja	nein
SVGA	ja	ja
High Color	nein	ja
Direct 3D	nein	ja
3Dfx-Optimierung	nein	ja



Die berühmte Loews-Kurve in Monte Carlo haben wir mit beiden Programmen nachgestellt.



F1 Racing Simulation ist dank der 3D-Kartenunterstützung dem technisch veralteten Grand Prix 2 überlegen.



Grand Prix 2 muß auf viele Details verzichten, die Ubi Softs neue Referenz problemlos darstellen kann.

DIE WETTERVERHÄLTNISSE

Regenrennen haben ebenso ihre ganz spezielle Bedeutung wie das Fahren an besonders heißen Tagen. Bei ersteren sieht es mit der Bodenhaftung alles andere als gut aus, bei letzteren sind die Reifen einer besonders harten Belastungsprobe ausgesetzt. *F1 Racing Simulation* ist hier erneut viel realitätsnäher: Kündigt der meteorologische Bericht veränderliches Wetter mit einer bestimmten Regenwahrscheinlichkeit an, kann es während des Rennens Regen geben. Dann müssen Sie sich schleunigst in die Box retten und Regenreifen aufziehen. Bei *Grand Prix 2* ändert sich das Wetter dagegen gar nicht, Regen kommt einfach nicht vor.

Wetter	Auswirkung	Grand Prix 2	F1 Racing Simulation
Sonne	Höherer Reifenverschleiß	nein	ja
Regen	Aquaplaning	nein	ja
Veränderlich	Wetteränderung im Rennen	nein	ja

BOXENSTOPPS

Wie wichtig eine gute Boxenstrategie ist, hat die vergangene Formel 1-Saison mit dem einen oder anderen Clou von Ferrari deutlich bewiesen. Bei beiden Programmen dürfen Sie einen oder mehrere Boxenstopps einplanen, abhängig von der getankten Treibstoffmenge, der Länge des Rennens und der Option, ob der Treibstoffverbrauch bei einem verkürzten Rennen entsprechend höher sein soll. Beide Spiele informieren den Fahrer, ob er in die Box muß oder soll. *Grand Prix 2* stellt dies nur grafisch anhand des Boxen-Symbols dar, bei *F1 Racing Simulation* hören Sie auch Funksprüche Ihrer Crew mit entsprechenden Hinweisen. Optisch hat Ubi Softs Newcomer ebenfalls mehr zu bieten, denn während Sie bei *Grand Prix 2* die Boxengasse nur aus Cockpitsicht sehen, blenden die Franzosen auf eine Außenansicht um. Dann sehen Sie statt platter Bitmap-Kameraden herumwuselnde Polygon-Mechaniker, die sich auf Reifen, beschädigte Teile oder den Tank stürzen. Atmosphärisch ist *F1 Racing Simulation* klar überlegen, doch die Optionen sind in beiden Spielen gleich.



Grand Prix 2 läßt Sie beim Reifenwechsel im Wagen sitzen und zeigt nur den Herrn mit der Kelle.



Die Boxenstopps von F1 Racing Simulation sehen Sie aus einer externen Perspektive.

Maßnahme	Grand Prix 2	F1 Racing Simulation
Reifenwechsel	ja	ja
Reparaturen	ja	ja
Tanken	ja	ja



Bei F1 Racing Simulation kann sich auch während des Rennens plötzlich das Wetter ändern.

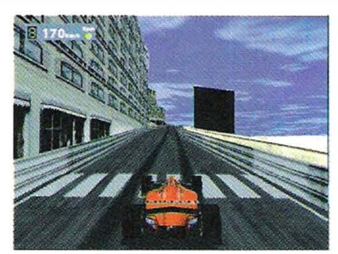


Eitel Sonnenschein bei Grand Prix 2: Hier gibt es nur schönes, trockenes Wetter.











Links sehen Sie die Grafik mit allen bzw. minimalen Details auf einer 3Dfx-Karte, die beiden rechten Bilder zeigen die Optik mit einer Matrox Mystique bzw. einer Karte mit Rendition-Chipsatz. Die Probleme mit dem Direct 3D-Treiber (schwarze Videowand) will Ubi Soft möglichst schnell beheben. Wie schnell F1 Racing Simulation auf den einzelnen Karten läuft, entnehmen Sie bitte unserem Performance-Kasten.



Überfordert die Grafikpower von F1 Racing Simulation Ihren Rechner, können Sie hier einzelne Detailstufen herunterschrauben.

Motorleistung. Das Setup klingt nicht nur kompliziert, sondern ist es auch. Ubi Soft liefert aber im hervorragenden Handbuch eine ganze Menge Tips, wie Sie bei jeder Einstellung vorgehen müssen, um optimale Ergebnisse zu erzielen. Um im Schwierigkeitsgrad „Profi" ganz vorne dabei zu sein, müssen Sie sich auch die Zeit nehmen, lange an den Setups herumzubasteln – die hohe Realitätsnähe hat ihren Preis. Während eines Rennens, das Sie in mehreren Stufen auf eine bestimmte Rundenzahl verkürzen dürfen, fällt vor allem das Fahrver-halten der Computergegner positiv auf.

Gegner mit Biß

Die anderen Fahrer stellen keine fahrenden Hindernisse dar, sondern attackieren Sie verbissen und versuchen, durch Ausbremsen Plätze gutzumachen. Je nach Schwierigkeitsgrad ist es gerade vor Kurven enorm schwer, an bestimmten Fahrern vorbeizuziehen, da diese gandenlos „die Türe zumachen", wie es so treffend heißt. Dabei kann es auch mal unter den PC-Piloten zu Unfällen kommen, wonach gelbe Flaggen geschwenkt werden, die Ihnen anzeigen, daß Sie das Tempo verlangsamen und nicht mehr überholen sollten.

Kommunikation mit dem Team

Per Funkspruch informiert Ihre Boxencrew Sie über Unfälle, die sich auf der Strecke vor Ihnen ereignet haben und noch nicht zu sehen sind. Das Regelwerk wurde zwar nicht

Das Fahrer-Setup

Mit den Fahrer-Einstellungen nehmen Sie grundlegende Änderungen am Fahrverhalten Ihres PS-Monsters vor. Die Auswirkungen überprüfen Sie zum einen subjektiv während der Probefahrten, danach objektiv anhand der Telemetrie-Daten.

OPTION	EINSTELLUNG
Getriebe	Schaltung manuell/automatisch
Gangschaltung	Übersetzungsverhältnis der Gänge 1-6
Lenkung	Einschlagwinkel der Räder und des Lenkrads
Bremsen	Bremsbalance vorne/hinten
Aerodynamik	Neigungswinkel Front-/Heckspoiler
Treibstoff	Getankte Spritmenge
Reifen	Typ A, B, C, D oder Regen für jedes Rad einzeln



Hier ändern Sie u. a. das Übersetzungsverhältnis der sechs Gänge.

Performance

Trotz der Unterstützung der gängigen 3D-Grafikkarten setzt *F1 Racing Simulation* eine enorm schnelle Hardware voraus. Zwar empfiehlt Ubi Soft als Minimum einen Pentium 120, doch sollten Sie eher 166 Megahertz Taktleistung haben, wie unser Performance-Test zeigt. Optimal läuft das Spiel erst auf einem Pentium 200 mit einer 3Dfx-Karte, für die es einen speziell optimierten Modus gibt. Bei der uns vorliegenden Testversion hatten Grafikkarten wie die Matrox Mystique und Karten mit dem Vérité Rendition-Chip trotz der neuesten Treiber noch Probleme mit der Direct3D-Unterstützung, so daß beispielsweise die spektakulären Videowände leider nur ein langweiliges schwarzes Bild zeigten. Ubi Soft will daran aber noch arbeiten, bis das Spiel fertig im Laden steht.

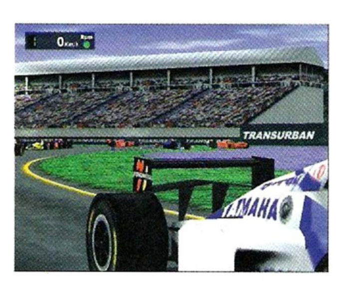
Rechner	Pentium 166 + 3D-Blaster	Pentium 200 + 3D-Blaster	Pentium 166 + Mystique	Pentium 200 + Mystique	Pentium 166 + 3Dfx	Pentium 200 + 3Dfx
Keine Details	● gelb ● rot	● grün	● gelb ● rot	● grün	● grün	● grün
Alle Details	● rot	● gelb	● rot	● gelb	● grün ● gelb	● grün

● (rot) = nicht spielbar ● (gelb) = spielbar ● (grün) = flüssig spielbar





F1 Racing Simulation wartet mit knackigen Kameraperspektiven auf, die das Fernseh-Feeling maximieren.



Die zahlreichen Kameras machen vielleicht nicht unbedingt Sinn, liefern aber sensationelle Bilder.



Der Ausflug ins Kiesbett wird mit beschädigten Reifen bestraft. Die nächste Runde kann man vergessen.

vollständig, dafür aber sehr exakt umgesetzt. Kürzen Sie eine Schikane versehentlich oder absichtlich über den Rasen ab, droht eine Zeitstrafe von zehn Sekunden, die Sie in der Box absitzen müssen (schwarze Flagge). Ebenso ist die rote Flagge möglich, bei der das Rennen abgebrochen und neu gestartet wird.

Realistischer Sound: Renault-Motor gesampelt

Die so wichtige Atmosphäre entsteht bei *F1 Racing Simulation* durch die brillante Grafik, die exakt nachgebildeten Strecken, das realistische Fahrverhalten der PC-Piloten und den originalgetreuen Sound der Fahrzeuge. Ubi Soft konnte dafür den Sound des V10 Renault Sport aufnehmen, inklusive der Geräusche beim Bremsen und Schalten sowie der quietschenden Reifen. Mit der Soundkarte Sound 64 Dynamic 3D, die vier Ausgänge besitzt, erhalten Sie sogar Sourround-Sound, der Ihnen genau anzeigt, von wo ein anderes Fahrzeug kommt.

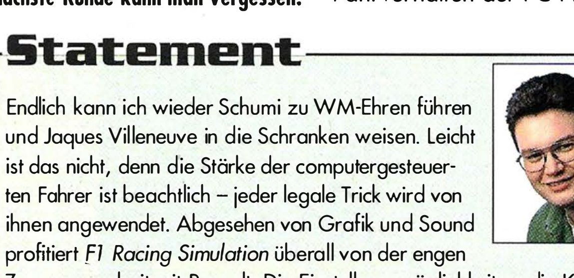
Unterstützung von Dolby Surround

Realitätsnäher geht es nur noch mit einer Dolby Surround-Anlage, was ebenfalls von *F1 Racing Simulation* unterstützt wird. Abgerundet wird der optische und akustische Hochgenuß durch die originalgetreuen Einblendungen der Positionen anderer Fahrer, ihrer Abstände und des Klassements.

Florian Stangl ■

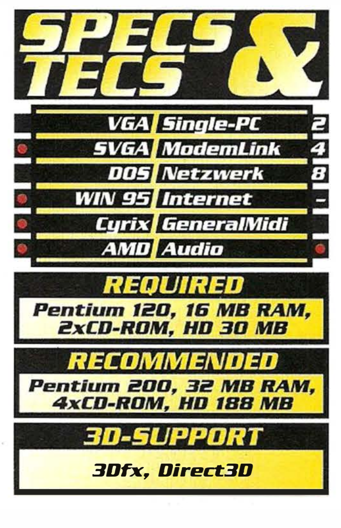
Statement

Wenn das bloße Zuschauen bei *F1 Racing Simulation* annähernd so spannend ist wie das Fahren, sagt dies einiges über die Klasse dieses Spiels aus. Was Grafik und Sound angeht, stimmt einfach alles. Auch das Fahrverhalten glänzt durch alle Feinheiten und Widrigkeiten, welche die Formel 1 auszeichnen. Die Jagd nach den letzten hundertstel Sekunden wird zur Manie, das Tuning in der Box zum faszinierenden Spiel mit der Technik. Wer nicht so gerne am Setup schraubt und lieber ein paar flotte Rennen ohne große Realitätsnähe fährt, kommt ebenfalls nicht zu kurz. Von den hohen Hardware-Anforderungen sollten Sie sich nicht abschrecken lassen: Ein besseres Rennspiel gibt es zur Zeit nicht, auch wenn der ursprünglich versprochene Karriere-Modus nun doch nicht enthalten ist.



Statement

Endlich kann ich wieder Schumi zu WM-Ehren führen und Jaques Villeneuve in die Schranken weisen. Leicht ist das nicht, denn die Stärke der computergesteuerten Fahrer ist beachtlich – jeder legale Trick wird von ihnen angewendet. Abgesehen von Grafik und Sound profitiert *F1 Racing Simulation* überall von der engen Zusammenarbeit mit Renault. Die Einstellungsmöglichkeiten, die Kurse und das restliche Renngeschehen sind klar besser als bei *Grand Prix 2*, das sich damit geschlagen geben muß. Einzig der verkorkste Mehrspieler-Modus ist ärgerlich; offenbar war der Zeitdruck für Ubi Soft zu groß, um hier mehr Sorgfalt walten zu lassen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	4
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 188 MB

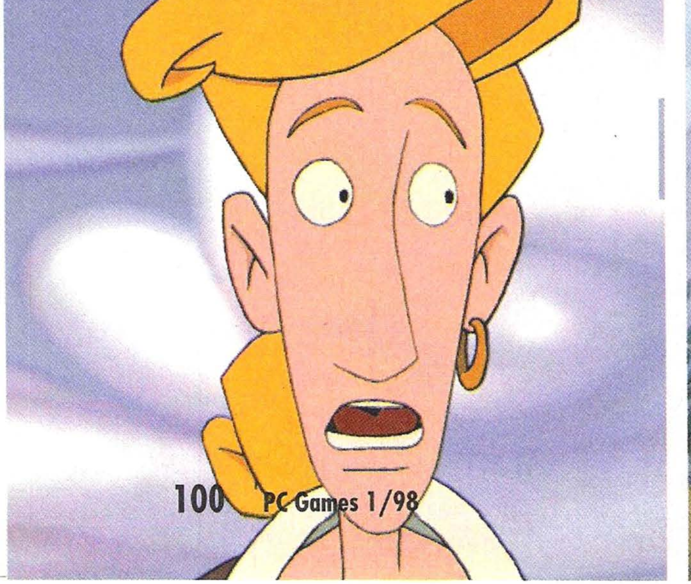
3D-SUPPORT
3Dfx, Direct3D

RANKING

Rennspiel

Grafik	93%
Sound	93%
Handling	95%
Multiplayer	93%
Spielspaß	95%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM100,-



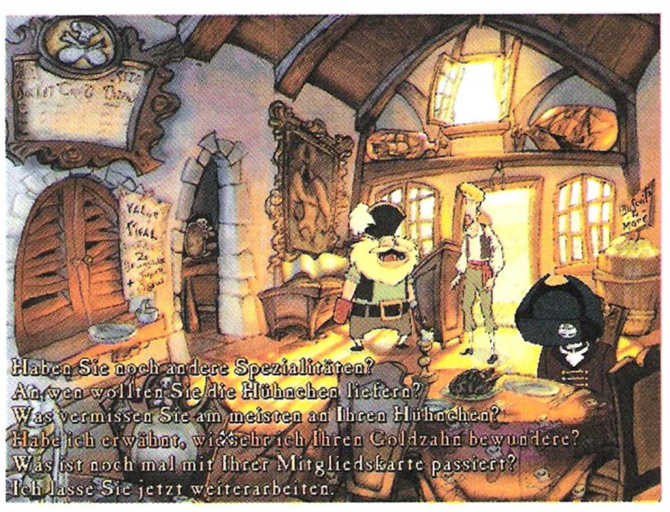




The Curse of Monkey Island (Monkey Island 3)

Big Whoop

„Tief in der Karibik..." – berühmt schicksalsträchtige Worte, mit denen das letzte große Abenteuer dieses Jahres beginnt: The Curse of Monkey Island, die Fortsetzung zu den Kult-Adventures The Secret of Monkey Island und Monkey Island: LeChuck's Revenge. Mit an Bord: Ein furchtbar grantiger Geisterpirat, eine „goldige" Gouverneurin, eine schwergewichtige Voodoo-Priesterin und natürlich der Pirat mit dem anerkannt bescheuertsten Namen westlich von Melée Island: Guybrush Threepwood.



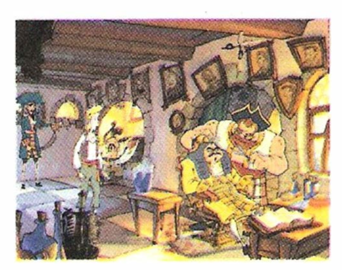
Dialoge in bester LucasArts-Tradition: Wichtige Informationen lassen sich nach dem Motto „Wie war das nochmal...?" beliebig oft erfragen.

Falls Sie gerade über den tieferen Sinn der Überschrift nachgrübeln: Mit „Big Whoop" (zu deutsch etwa: „Großes Geschrei" / „Großer Jubel") ist der angeblich phänomenale Schatz gemeint, der sich gegen Ende von *Monkey Island 2* als der Name eines Freizeitparks herausstellte. Hier knüpft die Story von *Monkey Island 3* an, die viele offene Fragen des zweiten Teils beantwortet: Oberschurke und Zombie-Pirat LeChuck hat sich in den Kopf gesetzt, die bildhübsche Gouverneurin Elaine Marley zu kidnappen und sie umgehend zu ehelichen. Guybrush platzt wie so oft dazwischen, steckt der verdutzten Elaine einen verwunschenen Ring an den Finger und muß mitansehen, wie sie sich in eine Goldstatue verwandelt, die kurz darauf auch noch spurlos verschwindet. Zwei massive Probleme, die in fünf Kapiteln unterschiedlicher Länge gelöst werden – Episode 1 geht beispielsweise nur wenige Mausklicks über die spielbare Demo-Version hinaus. Die größten Brocken stellen die Kapitel 2 und 4 dar, denen jeweils eine eigene Insel gewidmet wurde: Auf Plunder Island fahndet Guybrush nach Elaine und stellt parallel dazu eine Mannschaft zusammen, um das Versteck von LeChuck aufzuspüren. Später geht es auf Blood Island darum, den Fluch aufzuheben, ehe es zum überraschenden (und enttäuschend kurzen) Showdown auf dem Big Whoop-Gelände kommt.

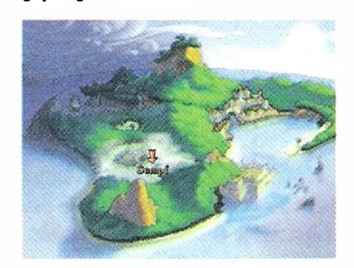
Unten: Solche scrollbaren Panorama-Szenarien gibt es zuhauf in Monkey Island 3.

Alter vor Schönheit?

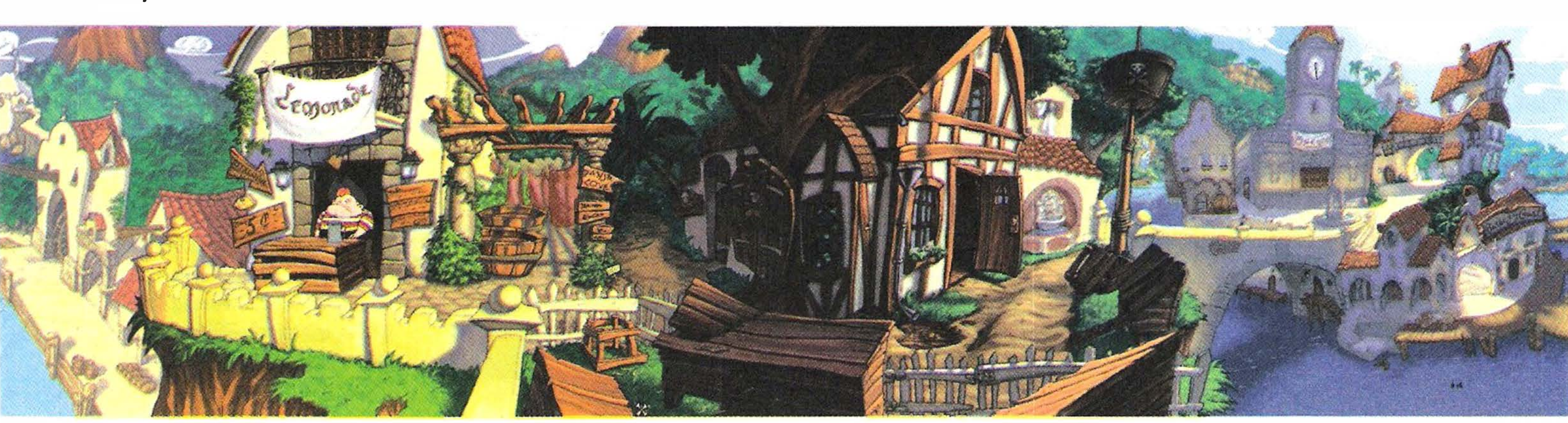
Was *Command & Conquer* für den Echtzeitstrategie-Sektor, war *Monkey Island* für das Adventure-Gewerbe: Kein anderer Titel hat dieses Genre mehr beeinflußt und mehr Nachahmer inspiriert als Ron Gilberts Piraten-Persiflage – darunter immerhin die Designer von Hits wie *Simon the Sorcerer 2, Legend of Kyrandia* oder *Baphomets Fluch 2*. Am häufigsten kopiert: Die



Schneiden, waschen, legen, fönen: Käpt'n Röchelieu legt Wert auf ein gepflegtes Äußeres.

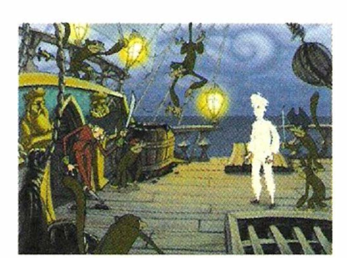


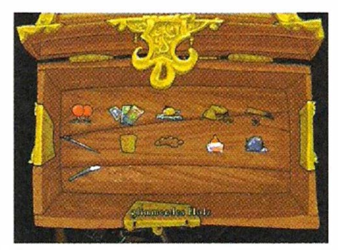
Plunder Island aus der Vogelperspektive: Dank dieser Karte lassen sich Locations direkt ansteuern.





Benutzeroberfläche mit Verbliste und Inventory im unteren Bildschirmdrittel. Dieses (nach-)denkwürdige SCUMM-System wurde durch ein neues Interface ersetzt, wie Sie es vielleicht vom Biker-Adventure *Vollgas* kennen: Drei Icons genügen seit neuestem zum Aufnehmen, Benutzen und Sichten von Gegenständen sowie zum Anquatschen von Personen. Aufgerufen wird dieses Menü, indem man die linke Maustaste auf einem Objekt gedrückt hält. Im Inventory (wird separat mit einem Rechtsklick eingeblendet) können Sie manche Gegenstände wie gehabt miteinander kombinieren. Vorteil dieses Verfahrens: bildschirmfüllende SVGA-Grafik. Die kommt in 256 Farben daher und brennt ein Zeichentrick-Feuerwerk im *Discworld 2*-Format ab, hin und wieder ergänzt durch hineingerenderte Objekte. Armutszeugnis am Rande: Fehlversuche werden in den seltensten Fällen individuell kommentiert bzw. animiert – meist hat Guybrush nicht mehr zu bieten als ein „Äh, nein" oder das lästige „Das kann/will ich damit nicht benutzen".


Geteert und gefedert: Guybrush wird beim Herumschnüffeln geschnappt.

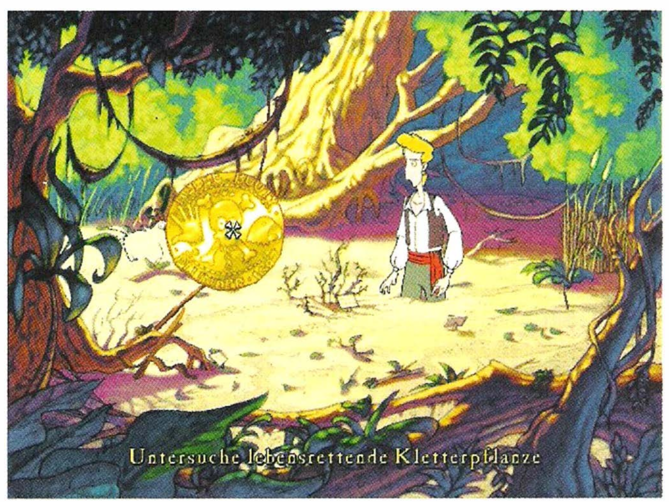

Blick ins Inventory: Hier werden die seltsamsten Utensilien aufbewahrt.

Lachnummern

The *Curse of Monkey Island* ist ein ideales Wochenend- und Feierabend-Adventure, das einen stundenlang famos zu unterhalten vermag. Der Erfolgserlebnisse gibt es gar viele, da Schauplätze und Inventar überschaubar bleiben; Frustmomente kommen so gut wie überhaupt nicht vor – u. a. deshalb, weil man die meisten Aufgaben in beliebiger Reihenfolge lösen darf. Wie schon *Monkey Island 2* verfügt auch Teil 3 über zwei Schwierigkeitsgrade, die sich lediglich durch die Puzzle-Dichte unterscheiden; in der „Light"-Variante werden einige Rätsel automatisch für Sie gelöst. Bemerkenswert: Die Komplexität des Programms. Allein das Puzzle-Quantum auf der ersten

Who is who

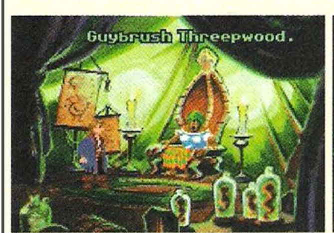
The Curse of Monkey Island wurde von einem völlig anderen Team produziert als *Monkey Island 1* und *2* – die ganz großen Namen kümmern sich längst um andere Projekte. Ron Gilbert beispielsweise hat LucasArts schon vor Jahren verlassen und Cavedog Entertainment gegründet. Erstes Produkt: Das 3D-Echtzeitstrategiespiel *Total Annihilation.* Designer und Programmierer Tim Schafer (u. a. *Vollgas, Day of the Tentacle*) arbeitet verstärkt an *Grim Fandango*, dem nächsten LucasArts-Adventure. Ebenfalls nicht mehr dabei: *DOTT*-Co-Autor Dave Grossmann sowie Sam & Max-Grafiker Steve Purcell. Stattdessen zeichnen zwei neue Köpfe für Teil 3 verantwortlich: Jon Ackley, der u. a. an *Sam & Max, DOTT, Vollgas* und *The Dig* mitprogrammiert hat, sowie Larry Ahern, einer der Chef-Grafiker bei LucasArts. In dieser Funktion war er auch an *LeChuck's Revenge* beteiligt und hat in den darauffolgenden Jahren etliche Figuren aus *DOTT, Vollgas* und *Sam & Max* entworfen und animiert.



Das neue Interface: Die Hand steht für Benutzen, mit dem Totenkopf-Icon werden Objekte betrachtet, und der Papageienkopf dient zum Plaudern.

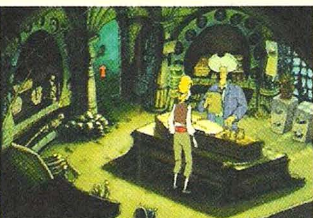
Déjà vu

„Den kenn ich doch...!" – klar kennen Sie den: Viele Publikumslieblinge aus *Monkey Island 1* und *2* spielen wieder Haupt- und Nebenrollen. Nicht mehr dabei und schmerzlich vermißt: Einsiedler Herman Toothrot.



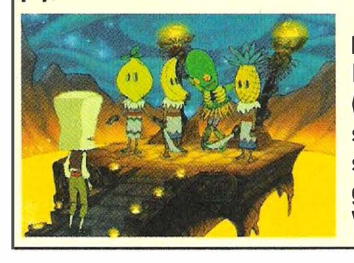

Die Voodoo-Priesterin ist in ein Wrack im Sumpf von Plunder Island umgezogen und verrät Guybrush, wie sich der Fluch rückgängig machen läßt.



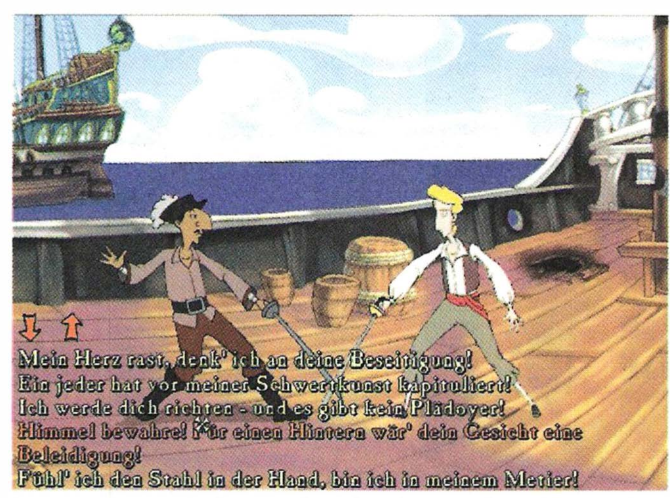

Stan, der geschwätzige Gebrauchtschiff-Händler (Monkey Island 1) und Bestattungsunternehmer (Monkey Island 2), macht neuerdings in Lebensversicherungen.




Kartenzeichner Wally hat die Fronten gewechselt und ist zur Armee von LeChuck übergelaufen, hält aber den Anforderungen des Seeräuberdaseins psychisch nicht stand.

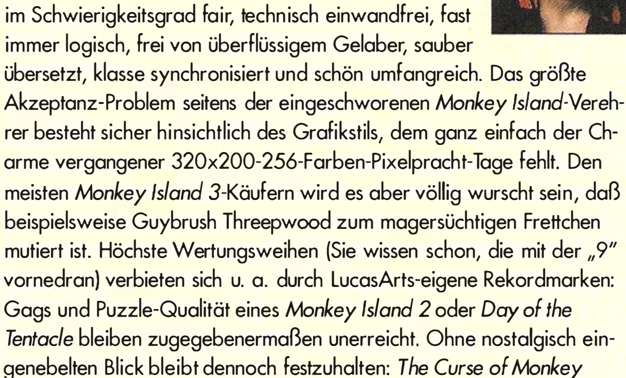

Die vegetarischen Kannibalen inklusive Anführer Zitronenbirne („Lemonhead") achten noch immer streng auf ihre Ernährung und stellen mit regelmäßigen Opfergaben einen laktoseallergischen Vulkangott ruhig.





Unvergessen: Der Beleidigungs-Schwertkampf aus Monkey Island 1 wird diesmal durch die Bedingung „Antwort muß sich reimen" verschärft.

Statement



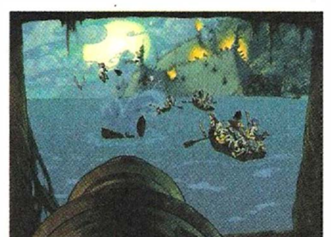
Es geht auch ohne Ron Gilbert: Derweil der Entdecker von *Monkey Island* lieber Echtzeitstrategiespiele bastelt, legt LucasArts ein sensationelles Comedy-Adventure hin – Humorbreitseiten am laufenden Band, im Schwierigkeitsgrad fair, technisch einwandfrei, fast immer logisch, frei von überflüssigem Gelaber, sauber übersetzt, klasse synchronisiert und schön umfangreich. Das größte Akzeptanz-Problem seitens der eingeschworenen *Monkey Island*-Verehrer besteht sicher hinsichtlich des Grafikstils, dem ganz einfach der Charme vergangener 320x200-256-Farben-Pixelpracht-Tage fehlt. Den meisten *Monkey Island 3*-Käufern wird es aber völlig wurscht sein, daß beispielsweise Guybrush Threepwood zum magersüchtigen Frettchen mutiert ist. Höchste Wertungsweihen (Sie wissen schon, die mit der „9" vornedran) verbieten sich u. a. durch LucasArts-eigene Rekordmarken: Gags und Puzzle-Qualität eines *Monkey Island 2* oder *Day of the Tentacle* bleiben zugegebenermaßen unerreicht. Ohne nostalgisch eingenebelten Blick bleibt dennoch festzuhalten: *The Curse of Monkey Island* ist ein verflucht spaßiges Point & Click-Vergnügen mit berechtigtem Führungsanspruch bei den Zeichentrick-Adventures – mit dem dritten Teil haben neue wie alte Guybrush-Fans ihren Spaß!

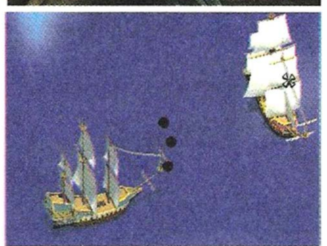
der beiden CD-ROMs ist geeignet, um selbst Berufskritikern erstmal einen Heidenrespekt abzunötigen. Wer weiterspielt, wird aber feststellen, daß Qualität und Quantität gegen Ende stetig absacken – das Adventure wird zunehmend leichter. Ab und zu merkt man außerdem deutlich, daß den Designern nix Gescheites eingefallen ist; einen widerspenstigen Barmann mit einem nassen Handtuch vertreiben zu müssen zeugt nicht gerade von Ideenreichtum. Solche Dämpfer bleiben aber die Ausnahme; das Spektrum reicht ansonsten von „Lösung drängt sich förmlich auf" über „Abgedreht, aber logisch" bis hin zu „Wie soll man da bitte ohne Ausprobieren draufkommen?".

Angespielt

Was insbesondere *Baphomets Fluch 2*-Geschädigte interessieren dürfte: Die Multiple-choice-Dialoge halten sich in erträglichen Grenzen und sind meistens auch noch ziemlich witzig. Abgesehen von den Vorgängern und der *Simon the Sorcerer*-Reihe kann kein anderes Adventure bei derart souveränen Seitenhieben und selbstironischen Anspielungen – meist auf konzerneigene Produktionen gemünzt – mithalten. Beispiel: In einer Szene segnet Guybrush vorübergehend das Zeitliche, was ihn zu dem Kommentar „Komisch, ich dachte, man kann in Adventures von LucasArts gar nicht sterben" veranlaßt. Filme wie *Indiana Jones* („Der Diamant gehört in ein Museum!") und die *Krieg der Sterne*-Saga („Erforsche Deine Gefühle...") werden genauso zitiert und persifliert wie LucasArts-Spiele (*Grim Fandango, Sam & Max* usw.). *Monkey Island*-Kenner dürfen sich nicht nur auf gute alte Bekannte wie Gebrauchtschiff-Makler Stan und die Voodoo-Priesterin freuen, sondern sind auch Zeuge bei einer Neuauflage des Beleidigungs-Schwertduells aus *Monkey Island 1*. Wortspielereien haben die Übersetzung überwiegend schadlos überstanden – da steht ein bleicher Sonnenanbeter namens Blassido Domingo stellvertretend für viele Beispiele. Auch die deutsche Synchronisation unter Beteiligung bekannter Stimmen (darunter Lutz Reichert aus der RTL-Show *Wie bitte?!*) spricht nicht gerade gegen einen Kauf.

Petra Maueröder ■





Die beiden „Actionsequenzen": Gleich zu Beginn dürfen Sie mit einer Kanone vier Boote mit Skelett-Piraten zerlegen (kennen Sie aus der Demo-Version), ein andermal soll man sein 3D-Schiffchen übers Wasser manövrieren und in Pirates!-Manier feindliche Galeeren versenken.

Im Vergleich

Spaß muß sein: Adventures der humorvollen Sorte dominieren unsere Hitliste, die seit neuestem von Monkey Island 3 angeführt wird. Kein anderes Abenteuerspiel bringt Grafik, Wortwitz und Puzzles dermaßen gekonnt unter einen Hut.

Spiel	Wertung
Monkey Island 3	**88%**
Baphomets Fluch 2	85%
Toonstruck	85%
Discworld 2	83%
Floyd	80%
Larry 7	78%

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 8x-CD-ROM, HD 2 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	85%
Handling	80%
Multiplayer	-
Spielspaß	**88%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 90,-

Men in Black

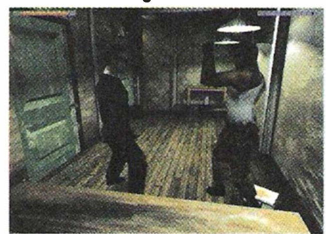
Schwarzmalerei

Die Herren in Schwarz haben den Weg vom Comic über die Kinos bis auf den PC geschafft. Die mit einer Mischung aus Teilen der Papier- und Zelluloid-Vorlagen angereicherte Alienhatz ist ein Action-Adventure, bei dem Sie fröhlich von einem Schauplatz zum nächsten eilen und nach Hinweisen aller Art stöbern.

Es ist ja allgemein bekannt, daß die Erde ständig von Außerirdischen heimgesucht wird. Abgesehen vom Musikantenstadel sind dies meist schleimige, bissige oder lästige Wesen, die natürlich illegal unseren schönen Planeten heimsuchen. Gut, daß wir die Men in Black haben, eine Art intergalaktische Einwanderungsbehörde, die weder bekannt noch ernstgenommen wird. Trotzdem haben die Jungs und Mädels im todschicken Schwarz alle Händchen voll zu tun, um das galaktische Gesindel in die stellaren Schranken zu verweisen. Natürlich übernehmen Sie als Spieler die Rolle eines der Agenten und jagen die bösen Eindringlinge durch rund 200 Schauplätze, die einzeln gerendert wurden. Erfahrene Spieler fühlen sich sofort an Action-Adventures wie *Alone in the Dark* oder *Bioforge* erinnert, denn auch die Men in Black werden als Polygonfiguren in die statischen Hintergründe kopiert und mit der Tastatur gesteuert. Die Schauspieler Will Smith, Tommy Lee Jones und Linda Fiorentino liehen den drei Agenten jeweils ihre digitalisierten Gesichter für die Konterfeis, wogegen die Stimmen aus der in den USA laufenden Cartoon-Serie stammen.



Bevor Polizist James Edwards ein Man in Black wird, muß er den ersten Level erfolgreich beenden.



Geht Ihnen die Munition aus, müssen Sie sich mit Händen und Füßen wehren.

Wo ist die Tür?

Mit dem Kinofilm hat das Spiel nicht viel zu tun, vielmehr wurden nur Teile des Drehbuchs mit Elementen der Comicvorlage zum PC-Spiel zusammengefaßt. Der Spieler startet als Polizist James Edwards und untersucht erstmal einen Überfall, bei dem er auf höchst seltsame Zeitgenossen stößt und erst dann im Hauptquartier der Men in Black landet. Dort absolviert ein kleines Training mit dem imposanten Waffenarsenal, bevor es in die erste richtige Mission geht. Dort läuft unser Protagonist von einem düsteren Bild zum nächsten und sucht nach Hinweisen, brauchbaren Gegenständen und Munition. Natürlich wird auch viel geballert oder – falls alle Magazine leer sind – geschlagen. Häufiges Abspeichern ist oberste Pflicht, da die Gegner oft in der Überzahl oder gar nicht zu besiegen sind, was man auf Anhieb natürlich nicht wissen kann. Die Suche nach Hinweisen, Schaltern und Türen ist oft umständlich, da diese zu gut in der Renderoptik versteckt und die Rätsel nicht logisch aufgebaut sind, was zu ständigem Ausprobieren führt. Ähnlich kompliziert gestaltet sich teilweise das Herumlaufen in den Räumen, da nicht immer klar ersichtlich ist, wo unser Held hingehen kann und wo Hindernisse auf ihn warten. Die Soundkulisse ist größtenteils solide: ein paar humorvolle Fetzen Sprachausgabe, unauffällig dudelnde Musikstücke und brachiale Waffeneffekte.

Florian Stangl ■



Auf der Jagd nach illegalen Außerirdischen macht ein echter Agent auch mal Station im Amazonas. Auch wenn die Bösewichter oft finster dreinblicken, ist Gewalt nicht immer die beste Lösung.

Statement

Auf den ersten Blick gefallen Grafik und Sound, doch schnell ist der Spieler von unlogischen Puzzles, im Pixelgewirr versteckten Schaltern und der ungenauen Steuerung genervt. Atmosphäre mag trotz der digitalisierten Gesichter der Schauspieler nicht aufkommen, was die Motivation - der Film-Lizenz zum Trotz - zusätzlich hemmt. Kein Wunder, daß die Men in Black Trauerkleidung tragen.



	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 20 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

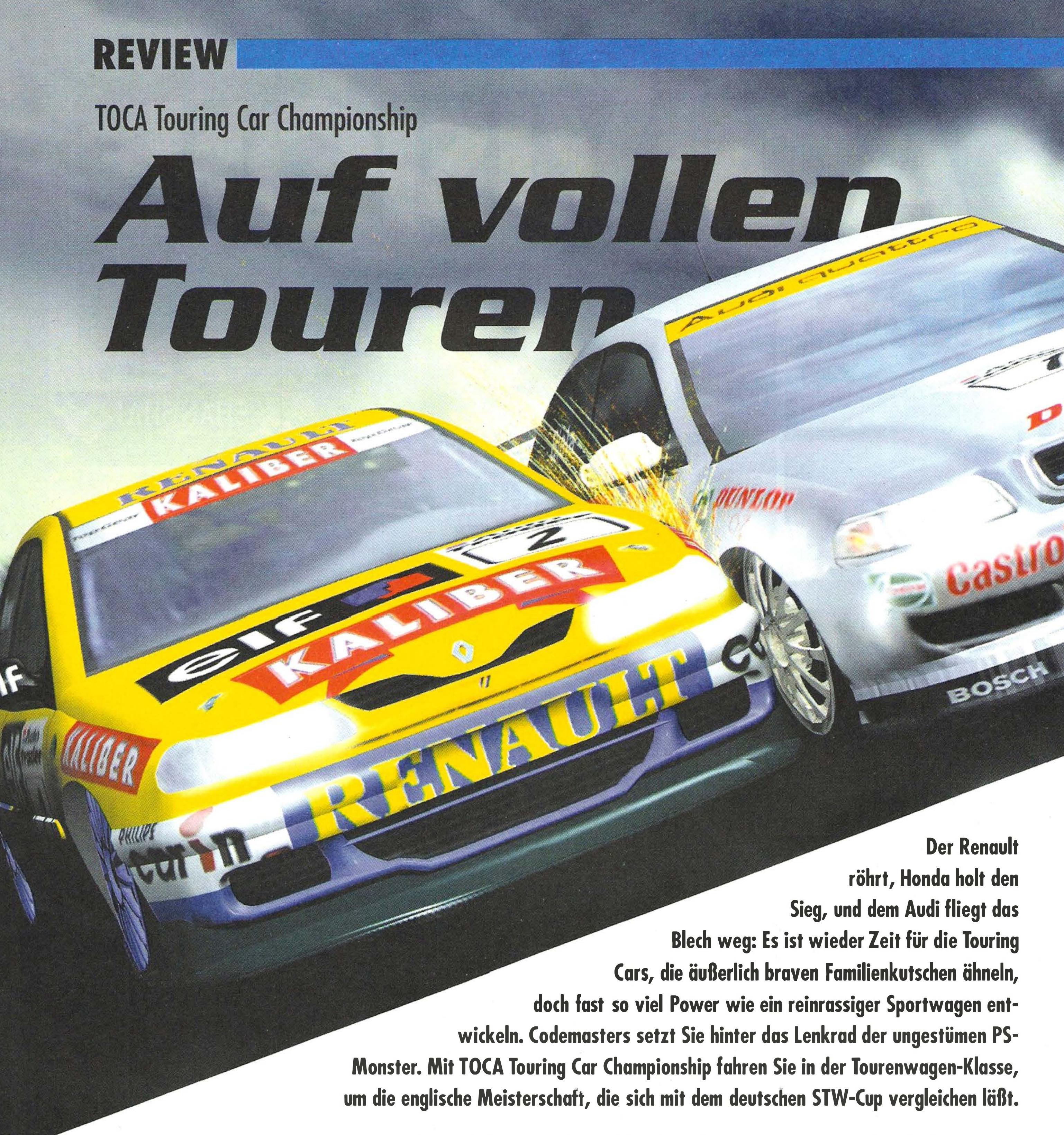
Action-Adventure

Grafik	71%
Sound	68%
Handling	59%
Multiplayer	- %
Spielspaß	52%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 90,-

TOCA Touring Car Championship

Auf vollen Touren

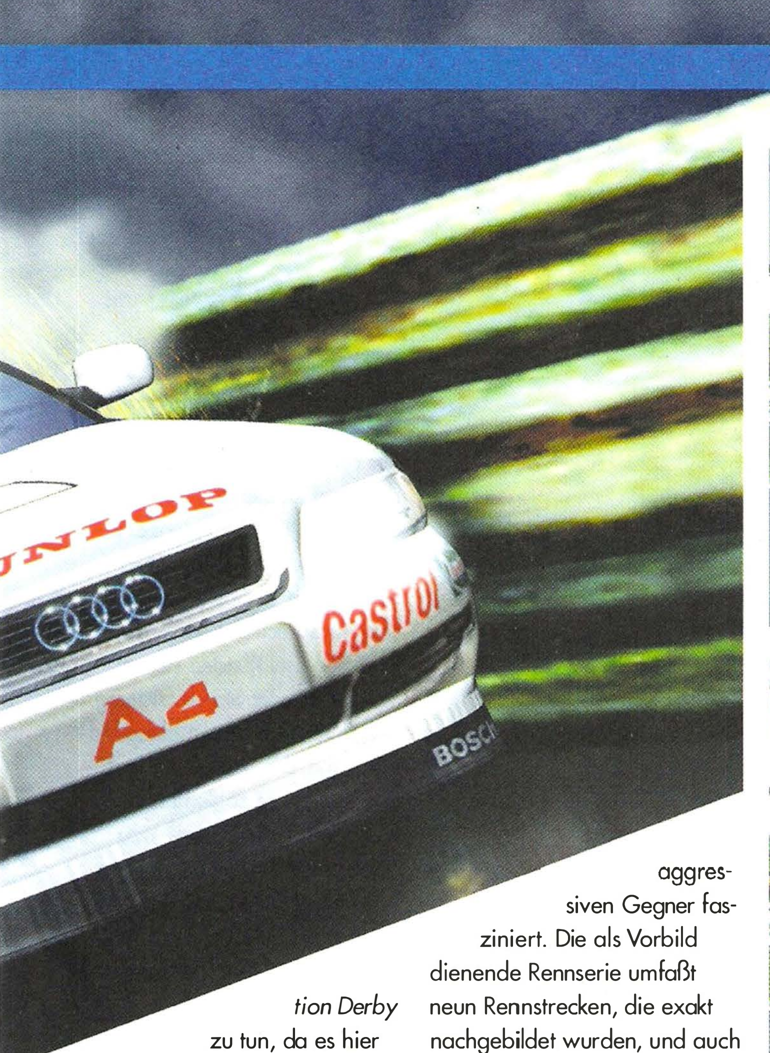


Der Renault röhrt, Honda holt den Sieg, und dem Audi fliegt das Blech weg: Es ist wieder Zeit für die Touring Cars, die äußerlich braven Familienkutschen ähneln, doch fast so viel Power wie ein reinrassiger Sportwagen entwickeln. Codemasters setzt Sie hinter das Lenkrad der ungestümen PS-Monster. Mit TOCA Touring Car Championship fahren Sie in der Tourenwagen-Klasse, um die englische Meisterschaft, die sich mit dem deutschen STW-Cup vergleichen läßt.

Die Frage, ob es auf deutschen Autobahnen oder den englischen Rennstrecken der Touring Car-Serie härter zugeht, läßt sich nach einer Runde mit *TOCA Touring Car Championship* leicht beantworten. Auch wenn auf den Bundes-Pisten zwischen Flensburg und Freiburg gedrängelt, gehupt und genötigt wird, was das Zeug hält, geht es auf dem englischen Eiland noch derber zu. Stellen Sie sich vor, Sie legen sich mit Ihrem aufgemotzen Audi A4 gerade mit 220 Stundenkilometern in eine Kurve, und plötzlich touchiert ein Konkurrent Ihren Wagen leicht am Heck. Die Folgen sind absehbar: Das Vehikel rutscht, dreht sich und schleudert in hohem Bogen ins Grüne. Gut, dem Fahrer passiert nichts, und auch das Gefährt bleibt fahrtüchtig, doch der arme Pilot muß hilflos zusehen, wie das Feld der Gegner locker an ihm vorbeizieht. Obgleich, ganz so hilflos ist man als Fahrer auch nicht, denn wer seinen ganzen Mut zusammennimmt, steuert den Rennwagen schnellstmöglich auf die Piste zurück und hofft, daß die Kollegen doch bitteschön rechtzeitig bremsen oder ausweichen mögen.

Auf Tuchfühlung

Sie merken schon, *TOCA Touring Car Championship*, nachfolgend kurz *Touring Car* getauft, ist kein Spiel für sensible Zeitgenossen. Hier herrscht Krieg, offen und versteckt, es wird nach allen Regeln der Kunst versucht, die Kontrahenten abzudrängen. Allerdings hat *Touring Car* nur wenig mit Spielen der Kategorie *Destruc-*





Deutlich sind die Unterschiede zwischen der 3Dfx-Version und der VGA-Grafik zu sehen, die außerdem enorm schnelle Hardware verlangt.

tion Derby zu tun, da es hier vor allem auf schnellste Zeiten und möglichst gute Plazierungen im Rennen ankommt. Das Rempeln ist nur Mittel zum Zweck, und wer schon mal ein Rennen im Fernsehen verfolgt hat, weiß, daß die häufigen Unfälle den betroffenen Fahrern und Teams mehr schaden denn nützen. *Touring Car* mag vielleicht wie ein Actionspiel wirken, doch ist es generell eine exakte Simulation, die ohne großen Tuning-Schnickschnack auskommt und vor allem durch die reizvolle Fahrphysik und die aggressiven Gegner fasziniert. Die als Vorbild dienende Rennserie umfaßt neun Rennstrecken, die exakt nachgebildet wurden, und auch die originalen Teams und Fahrer samt den entsprechenden Logos sind enthalten. Hersteller Codemasters hat sich die entsprechende Lizenz für die Saison 1997 gesichert, was zur Folge hat, daß zwei Autos aus dem Vorjahr fehlen. Der BMW 320i und der Opel Astra sind nicht mehr mit von der Partie.

Ausflug ins Grüne

Anfangs stehen Ihnen nur die Kurse in Silverstone und Donington zur Auswahl, die restlichen sieben Strecken dürfen Sie nur spielen, wenn Sie die Meisterschaft mindestens bis Runde 19 überstehen. Codemasters begründet seine Entscheidung, nicht alle Strecken von vornherein anzubieten, mit einer größeren Herausforderung für den Spieler und einer Art Levelsystem, das Sie für gute Leistungen belohnt. Das bedeutet, daß Sie sich auch im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade intensiv in den jeweils aktuellen Kurs einarbeiten müssen, um weiterzukommen. Um das zu schaffen, steuern Sie am besten mit einem analogen Joystick oder noch besser einem

Performance

Die Hardware-Anforderung von *Touring Car* sind nicht gerade ohne. Selbst ein Pentium 200 ist mit Super VGA und allen Details hoffnungslos überfordert, falls keine 3D-Karte vorhanden ist. Unsere Testversion unterstützte zwar über Direct 3D bereits die gängigen 3D-Karten, doch war die Grafikdarstellung erst für 3Dfx-Chips und die Matrox Mystique optimiert. Bis das Spiel im Laden steht, wollen die Codemasters aber auch die anderen Karten besser im Griff haben. Mit einem Pentium 166 oder schneller als optimale Grundlage für ein ruckfreies Spiel müssen Sie aber in jedem Fall rechnen.

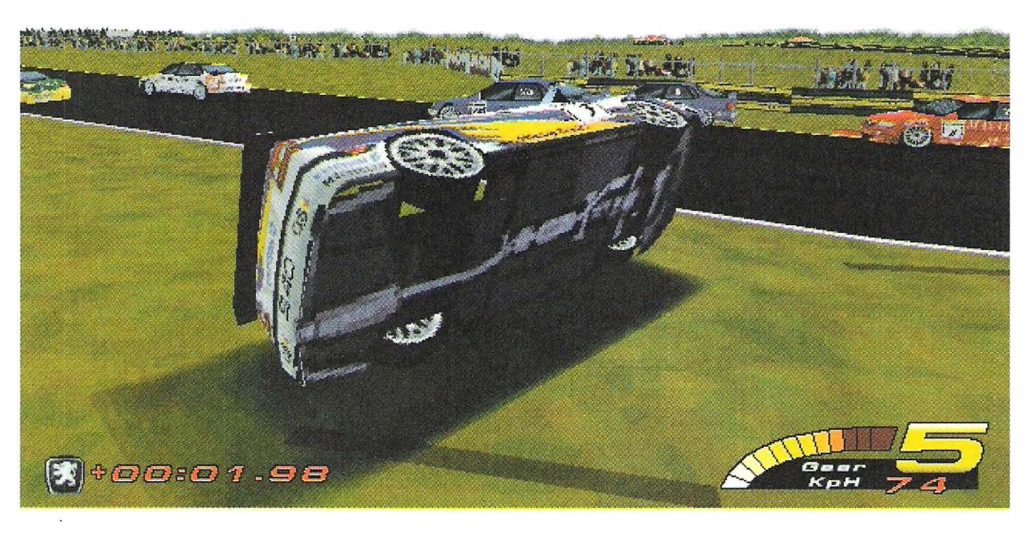
Rechner	Intel Pentium 90	Intel Pentium 90 + Mystique	Intel Pentium 90 + 3Dfx	Intel Pentium 166	Intel + Mystique Pentium 166	Intel Pentium 166 + 3Dfx
320x200, wenig Details	🔴	🔴	🔴	🟡	🟢	🟢
320x200, viele Details	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟢
640x480, wenig Details	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟢
640x480, viele Details	🔴	🔴	🔴	🟡	🔴	🟢

🟢 = flüssig spielbar 🟡 = spielbar 🔴 = nicht spielbar









Nach solch einem Unfall können Sie zwar weiterfahren, doch das gesamte Feld zieht hämisch grinsend vorüber.

Lenkrad, da sich mit der Tastatur die Kurven bei hohen Geschwindigkeiten nicht weich genug ansteuern lassen. Bei *Touring Car* kommt es vor allem auf eine gefühlvolle Fahrweise an, da die Wagen nicht mit übermäßig viel Bodenhaftung ausgestattet sind und bei schnellen Lastwechseln allzu leicht ins Schleudern geraten. Dann hilft nur noch akzentuiertes Gegenlenken oder Beten.

Kein Rückspiegel

Der Rennmodus bei der britischen Tourenwagen-Serie unterscheidet sich deutlich von dem der Formel 1: Pro Renntag finden zwei Rennen auf ein und demselben Kurs statt, wobei jedesmal vorher drei Qualifikationsrunden zu absolvieren sind. Entsprechend der Leistung in diesen drei Runden stehen Sie dann in der Startaufstellung, was durchaus rennentscheidend sein kann. Die Startphase und die erste Kurve zählen noch mehr als bei der Formel 1 zu den heikelsten Momenten eines Rennens, denn wenn Sie inmitten eines Pulks von 15 anderen Fahrzeugen stecken, die alle nur das Ziel haben, erster zu werden, sind fatale Chrashs unvermeidbar. Je weiter vorne Sie stehen und je besser Sie vom Start wegkommen, desto größere Chancen haben Sie, ohne Karambolagen davonzukommen. Etwas pikanter wird die Angelegenheit durch den fehlenden Rückspiegel, der wie bei *Formel 1* von Psygnosis durch einen Blick rückwärts ersetzt wird, falls Sie einen entsprechenden Knopf drücken. Der Vorteil ist, daß Sie ein größeres Blickfeld haben, allerdings nur schwer erkennen können, was sich neben Ihnen befindet. Außerdem haben Sie dann nicht im Griff, was sich vor Ihnen befindet, so daß der Blick nach hinten in einer Kurve natürlich ausscheidet.

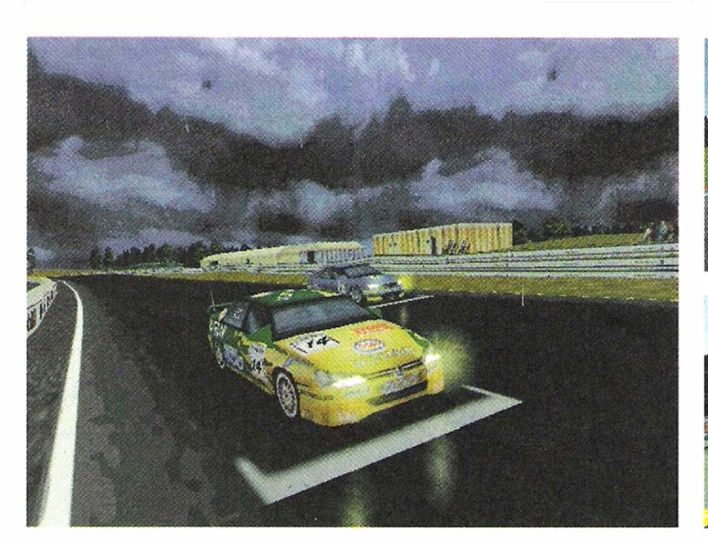
Dunkle Wolken über England

Während Sie bei einem einzelnen Rennen und den Zeitfahrten das Wetter nach Belieben wählen können, stoßen Sie während der kompletten Mei-

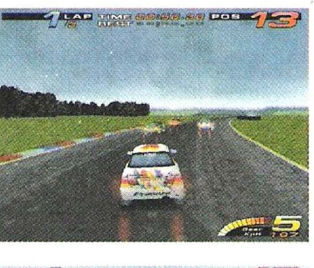
Im Vergleich

An die neue Referenz *F1 Racing Simulation* reicht *Touring Car* trotz des exzellenten Fahrgefühls nicht heran. Dennoch ist es im Bereich der Nicht-Formel-1-Simulationen erste Wahl, außer Sie ziehen ein kurzweiliges Actionspiel wie *Bleifuß 2* vor, das wir aus Altersgründen um 5% abgewertet haben. Eine reizvolle Alternative stellt *Moto Racer* von Electronic Arts dar, wenn es auch mal ein Rennen mit flotten Motorrädern sein darf. Trotz der sündteuren Sportwagen ist *Need for Speed 2* keine wirkliche Empfehlung wert: Streckendesign und Fahrverhalten können mit der Konkurrenz nicht mithalten, wirken altbacken.

Spiel	Wertung
F1 Racing Simulation	95%
Moto Racer	86%
Touring Car	**85%**
Bleifuß 2 (neu)	84%
Need for Speed 2	68%

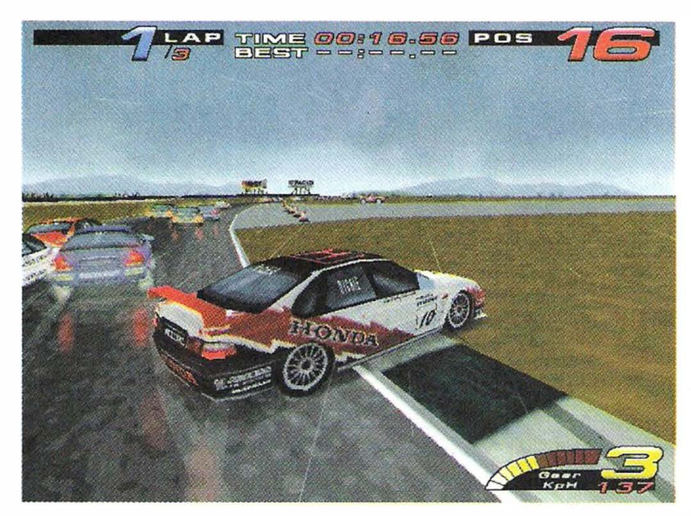


Am Start sind die Wagen noch völlig in Ordnung, doch bei jedem Crash wird die Karosserie deformiert oder geht ein Scheinwerfer kaputt.





Boxenstopps sind bei Touring Car leider nicht vorgesehen.



Das Fahrverhalten ändert sich gravierend, sobald die Piste naß wird. Dann enden die Rempeleien mit den aggressiven Gegnern oft im Grünen.



Blick zurück im Zorn: Ohne Rückspiegel muß man auf diese Notlösung zurückgreifen, bei der Sie nicht wissen, was gerade vor Ihnen passiert.

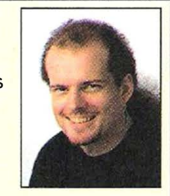
sterschaft immer wieder auf unterschiedliche Witterungsverhältnisse. Strahlender Sonnenschein, düstere Wolkendecken, prasselnder Regen, dichtes Schneegestöber oder ein handfestes Gewitter erwarten Sie, obgleich sich die äußeren Umstände nicht während eines Rennens ändern. Sehr wohl unterschiedlich ist dagegen das Fahrverhalten je nach Zustand der Piste, da Regen und Schnee natürlich die Fahrbahn zur reinen Rutschbahn werden lassen. Verschiedene Reifentypen oder Setups für die Touring Cars gibt es nicht, so daß Sie eben Ihre Fahrweise ändern müssen und beispielsweise früher bremsen oder noch weicher lenken sollten. Regen und Schnee werden optisch hübsch inszeniert, die Tropfen oder Flocken fallen nicht einfach gerade nach unten, sondern fliegen je nach Geschwindigkeit des Wagens am Fahrer vorbei. Außerdem spiegeln sich Scheinwerfer und Bremslichter der Wagen auf den nassen Rennkursen, Blitze zucken über den Himmel, und der anschließende Donner grollt sogar bis in die Fahrgastzelle.

Split-Screen zu viert

Touring Car unterstützt über Direct 3D alle gängigen 3D-Grafikkarten, wobei sich Boards mit Chips von 3Dfx Interactive und Rendition als am flottesten erwiesen haben. Je nach Karte müssen Sie mit schlechterer Performance und einer weniger guten Optik rechnen bzw. die Systemanforderungen höher ansetzen, um ruckfrei fahren zu können. Im Mehrspieler-Modus per Zweier-Split-Screen oder Netzwerk wird *Touring Car* einen Tick langsamer, besonders kraß fällt die Leistung dagegen beim Split-Screen-Modus für vier Spieler ab. Dann versagt selbst ein Pentium 200 mit 3Dfx-Karte, was aber nicht weiter schlimm ist, da es sich wegen des geviertelten Bildausschnitts pro Spieler ohnehin nur mäßig gut fahren ließe. Notfalls läßt sich aber die Detailvielfalt in drei Stufen reduzieren oder die Auflösung herunterschrauben, falls Sie ganz ohne 3D-Karte auskommen müssen. Dennoch: Ohne 3D-Hardware kommen Sie nicht in den vollen Genuß der Tourenwagen-Simulation. Soundmäßig gibt es dagegen wenig zu mäkeln: Von CD dröhnt flotte Musik, die Wagen röhren vergleichsweise realistisch (obwohl alle Fahrzeuge gleich klingen), und ein deutscher Sprecher kommentiert vor und nach dem Rennen kurz das Geschehen.

Florian Stangl ■

Statement

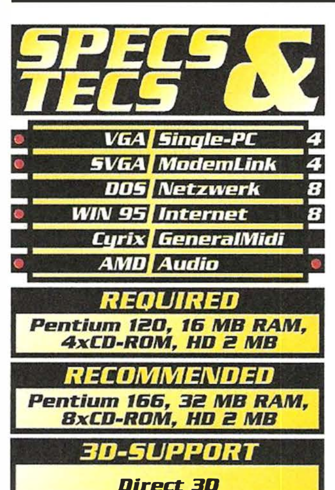


Endlich mal etwas anderes als diese supersensiblen Formel 1-Boliden, endlich eine Simulation, bei der es auch mal etwas derber zur Sache geht. Die Strecken mit all ihren gemeinen Bodenwellen, Schikanen und kniffligen Wetterverhältnissen stellen für jeden Piloten eine echte Herausforderung dar, die Sie dank der guten Steuerung aber bald im Griff haben sollten. Das Levelsystem, bei dem Sie die restlichen Strecken mit guten Leistungen erfahren müssen, mag anfangs nervig erscheinen, bietet aber viel Motivation für lange Stunden hinter dem Lenkrad. Kleinigkeiten wie die nicht hundertprozentige Grafik und den fehlenden Rückspiegel wiegen das tolle Fahrgefühl und die bissigen Gegner wieder auf.

Statement



Sieht man sich die Detailverliebtheit von *F1 Racing Simulation* an, wirkt *Touring Car* doch etwas blaß. Schon der fehlende Rückspiegel fällt negativ auf, auch die bei allen Wagen gleichen Sounds sind vergleichsweise simpel. Dennoch ist *Touring Car* eines der besten Rennspiele mit hoher Langzeitmotivation, das etwas mehr Feinschliff hätte vertragen können. Vor allem die aggressiven, aber nicht blindwütig crashenden Computergegner hat man so in anderen Spielen noch nicht gesehen. Schade ist nur, daß die guten Simulationsanteile durch den durchschimmernden Konsolencharakter etwas verdorben werden.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	4
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 2 MB

3D-SUPPORT
Direct 3D

RANKING

Rennspiel

Grafik	83%
Sound	80%
Handling	87%
Multiplayer	87%
Spielspaß	**85%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 90,-

Die ehemals so beliebten Puzzlespiele fanden kaum noch einen Käufer, bis MB die dritte Dimension entdeckte. Über 20 Bauwerke, die sich der Spieler in mühsamer Kleinarbeit zusammenstecken kann, sind mittlerweile im Programm. Doch wohin mit dem gelösten Puzzle?

Puzz-3D – Notre Dame de Paris

Kirchgang

Auf die Festplatte damit! Unter dem Namen *Puzz-3D* vertreibt Hasbro Interactive die PC-Version des nervenaufreibenden Vergnügens. Der Hauptteil des Programms unterscheidet sich dabei nur wenig vom „echten" Puzzlen. Auf einem großzügig bemessenen Tisch liegen die Puzzleteile verstreut herum und werden durch einfaches Ziehen mit der Maus zusammengesteckt. Mit Mausklicks werden die Teile in allen Richtungen gedreht und wieder auseinandergenommen. Die Programmierer haben offenbar Puzzlespieler genau beobachtet, denn *Puzz-3D* ist mit allem ausgestattet, was des Spielers Herz begehrt: Neben Fotografien der Notre Dame sind vor allem ein separater Tisch für das Zusammensetzen größerer Teile und Sammelkästen zu nennen. In diesen Kästen lassen sich Puzzleteile zwischenlagern, um Platz auf dem Tisch freizumachen und die Teile vorab zu sortieren.

Statement

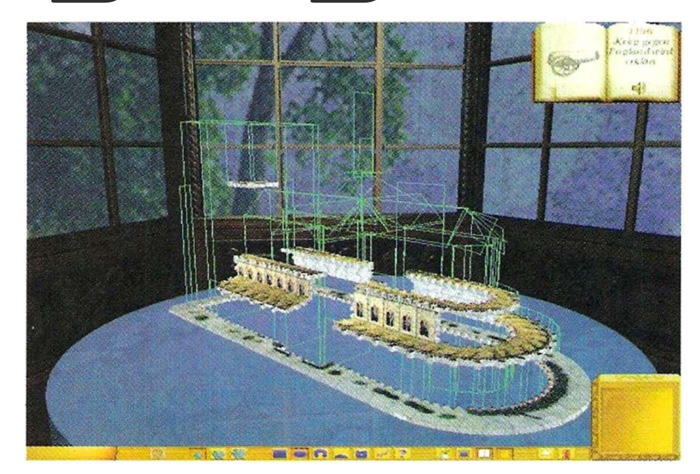


Puzz-3D ist für mich die überzeugendste Umsetzung eines Tischspiels, die Hasbro jemals auf die Beine stellen konnte. Der Spielspaß wird nicht durch multimedialen Unsinn unterbrochen, die Bedienung ist einfach und effektiv, und vom Charakter der zugrundeliegenden Spielidee ist nichts verlorengegangen. Einziger Nachteil der PC-Version: Man kann sein Bauwerk nur als Grafik seinen Freunden präsentieren.

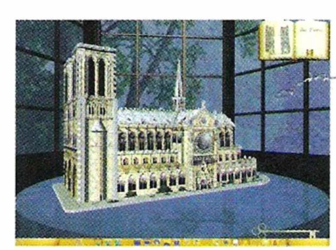
Besichtigung

Es gibt zwei spielerische Unterschiede zwischen der Tisch- und der PC-Version. Zum einen können fertig zusammengestellte Bauteile „schwebend" in das Modell integriert werden (man muß also nicht unbedingt von unten nach oben bauen), zum anderen kann man nach dem Lösen des Puzzles sein Bauwerk betreten. Dabei wird allerdings auf gerenderte Grafiken der echten Kirche zurückgegriffen, die Bauwerke aus Puzzlesteinen sehen von innen ja nicht sonderlich spektakulär aus. Für Einsteiger und ungeduldige Spielernaturen bietet das Spiel einige Hilfen an. Beispielsweise kann man die Anzahl der Steine in vier Stufen zwischen 138 und 919 Stück wählen, die Steine können vorsortiert oder in die korrekte Richtung gedreht werden. Um einen Anreiz zu schaffen, die Kirche im „realistischen" Schwierigkeitsgrad zu bauen, erwartet den Spieler eine Reihe von Bonuseinlagen, die er innerhalb der fertigen Kirche anwählen kann.

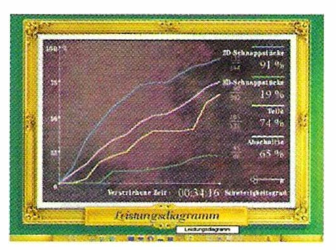
Harald Wagner ■



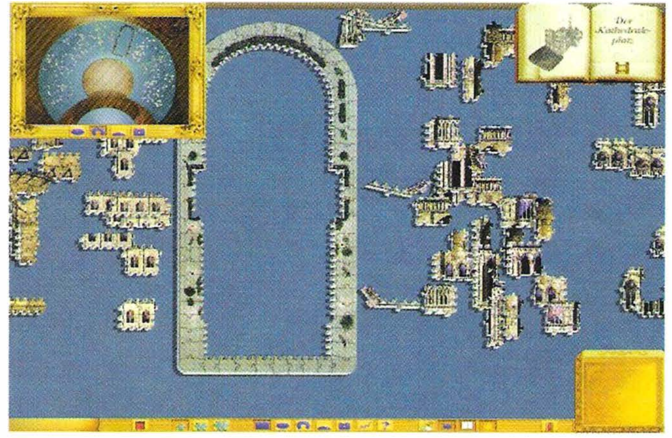
Fertige Bauteile können auch schwebend in das Modell eingepaßt werden. Dies ist eine der wenigen Veränderungen zum Originalspiel.



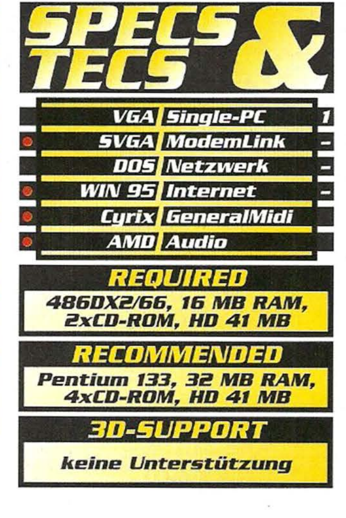
Zwischen 30 Minuten und zehn Stunden dauert das Erstellen des fertigen Modells.



Ein Leistungsdiagramm dokumentiert die Fortschritte des Spielers.



Maximal ein Viertel des gesamten Tisches ist auf einen Blick zu sehen, da nur eine Auflösung von 640x480 Pixeln genutzt wird.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 41 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 41 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Denkspiel

Grafik	65%
Sound	50%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 69,-

Obsidian

Gipfeltreffen

Mystery: Ein Schlagwort, das momentan in aller Munde ist. ProSieben ist mit den Serien Akte X und Outer Limits schon seit Monaten erfolgreicher Vermarkter des neuen Trends, Bomico versucht mit Der vergessene Gott und Obsidian gleichzuziehen.

Im Jahre 2066 machen Lilah und Max eine aufsehenerregende Entdeckung: Mitten in einem amerikanischen Nationalpark wächst unbemerkt ein Obsidian vor sich hin. Der vor etlichen Jahren aus dem All auf die Erde gefallene Kristall hat inzwischen Bergeshöhe erreicht. Aus dem geplanten Campingurlaub wird für beide ein nur wenig erholsames Abenteuer, da Max urplötzlich verschwindet. Auf der Suche nach ihm betritt Lilah den Berg durch eine kleine Öffnung und findet sich in der ersten von fünf surrealen Welten wieder. Das offenbar von Außerirdischen errichtete Massiv stellt die bekannten Gesetze der Physik auf den Kopf, unter hohem Einsatz von Phantasie, Intuition und Logik muß der Spieler dennoch versuchen, Lilah auf ihrer Suche nach Max zu helfen.

Statement

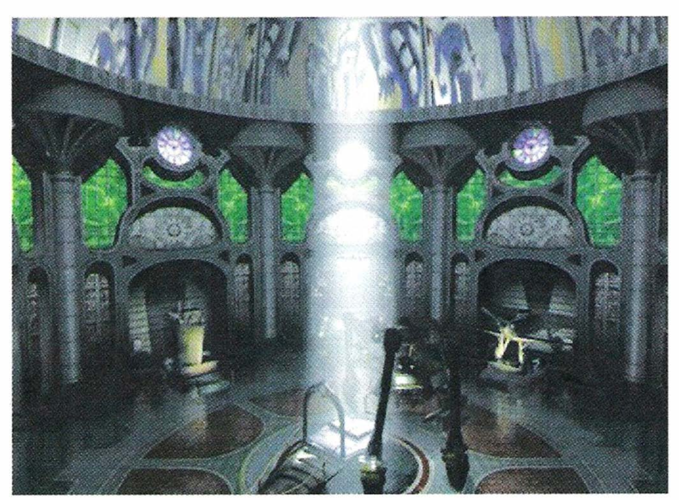


Wer *Myst* mochte, wird von *Obsidian* keinesfalls enttäuscht sein. Wunderschöne Videos, einfache Bedienung und „phantastische" Rätsel sind zur Genüge vorhanden. Allerdings ist solch ein Grafik-Epos nicht jedermanns Geschmack. Wer sich nicht zu den Gelegenheitsspielern zählt, dürfte das Gameplay von Obsidian als recht zäh erachten und die Rätsel zu geradlinig finden.

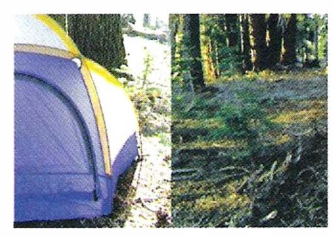
Audiophiler Genuß

Das von Rocket Science entwickelte Spiel wendet sich an die gleiche Zielgruppe wie das Adventure *Myst*. Über 20 Stunden Film, teils gerendert, teils real, führen den Spieler von Ort zu Ort. In den Standbildern kann Lilah mit der sehr einfachen Point&Click-Technik Gegenstände untersuchen oder Aktionen auslösen. Selbstwählbare Aktionen sind in dem Quicktime-Adventure leider nicht möglich. Das Spiel beschränkt sich somit auf das Ausprobieren der verschiedenen Objekte und das Betrachten der (vorbildlich schönen) Videosequenzen. Bomico setzt für das Lösen des Spiels über 40 Stunden an, überspringt man die oftmals nur dekorativen Videos, kommt man bereits mit der Hälfte davon. Auch das mitgelieferte Lösungsbuch leistet hier ganze Arbeit. Während der gesamten Spielzeit wird man übrigens von einer meditativen Musik von Thomas Dolby berieselt, allein diese ist bereits einen guten Teil des Kaufpreises wert. Schade nur, daß ein herkömmlicher CD-Spieler die fünf CD-ROMs nicht lesen kann.

Harald Wagner ■



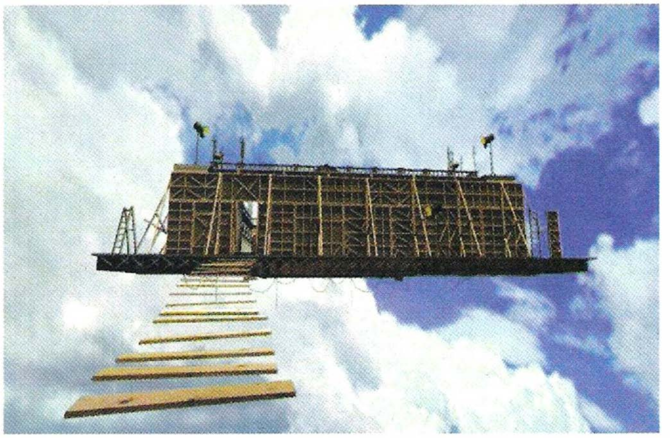
Im Inneren des Obsidians haben die Außerirdischen bemerkenswerte architektonische Leistungen vollbracht.



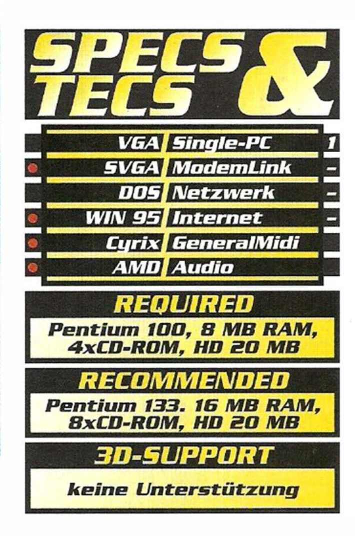
Solch unschöne Grafikübergänge sind in Obsidian erfreulicherweise selten.



Der tragbare PC gibt erste Hinweise auf Max' Verschwinden.



In dieser traumähnlichen Welt muß nicht immer alles mit den herkömmlichen Regeln der Physik harmonieren.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 20 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	86%
Sound	76%
Handling	40%
Multiplayer	- %
Spielspaß	51%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bomico
Preis	ca. DM 79,-



Nuclear Strike

Kriegspfad

Electronic Arts' martialischer Helikopterflug geht weiter: Nachdem man auf den bisherigen Etappen Wüstenregionen, Innenstädte, den Dschungel und einen Teil des Sowjetreichs in Schutt und Asche legen durfte, führt uns die fünfte Folge über die (noch) beschaulichen Reisfelder Südostasiens.

Ihren neuen SideWinder Force Feedback Pro können Sie fürs erste im Karton lassen. Denn obwohl Sie beim fünften Teil der *Strike*-Serie einen technisch voll ausgereiften Kampfhelikopter steuern, müssen Sie sich um fliegerische Belange wie Schubregelung oder Ruderkontrolle nicht den Kopf zerbrechen. *Nuclear Strike* wurde gleichzeitig für die Playstation und den PC entwickelt – und trägt nicht zuletzt deshalb die unverkennbaren Züge eines auf Action getrimmten Konsolenspiels. Die Steuerung des (aus der Vogelperspektive dargestellten) Super Apache erfolgt am besten mit einem 6-Tasten-Gamepad. Man lenkt vorwärts, rückwärts, feuert und legt die Himmelsrichtung des Fluges fest – alle anderen Manöver wie das Landen und das Stabilisieren der Flughöhe übernimmt das Programm selbständig.

Atomare Bedrohung

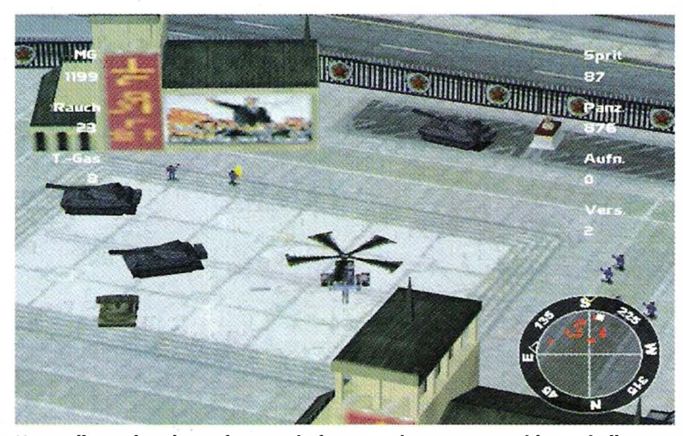
Wer ist das Ziel der jüngsten Haudrauf-Aktion? Kein geringerer als der Terrorist LeMonde, der wegen seiner langjährigen Mitarbeit beim CIA und KGB mit allen geheimdienstlichen Wassern gewaschen ist. Wenn ein so hochkarätiger Mann auf die schiefe Bahn gerät, gibt er sich natürlich nicht mit Kaufhausdiebstählen ab, sondern greift gleich zu drastischen Maßnahmen. Falls ihm die Großmächte nicht binnen weniger Tage alle Regierungsvollmachten übertragen, so die Forderung LeMondes, wird er in der Stratosphäre eine Atombombe zünden. Kampagne Nummer eins (von fünf) beginnt in einer Küstenregion Indochinas – dort, wo LeMonde zuletzt gesehen wurde. Per Satellit und StrikeNet wird der Spieler mit den benötigten Informationen eingedeckt. Es ist durchaus sinnvoll, die rechteckige Einsatzkarte vor dem Abflug etwas länger zu studieren. Neben sämtlichen feindlichen Panzern und Schiffen sind darauf nämlich auch die Positionen von Treibstoff-, Panzerung- und Munitionsnachschüben verzeichnet. Wer sich ohne dieses Hintergrundwissen ins Getümmel stürzt, wird spätestens nach dem dritten Absturz einen regelmäßigen Blick auf die Karte werfen, um wichtige Nachschub-Punkte das nächste Mal in den Schlachtplan mit einzubeziehen. Was den Spieler in einer Krisenregion erwartet, ist zu Beginn jeder Kampagne noch gar nicht abzusehen. Vorgegeben ist lediglich eine Teilmission – etwa das Zerstören bestimmter Gebäude, die Befreiung von Geiseln oder ähnliches. Wurde das Ziel erfüllt, so präsentiert das StrikeNet sofort die nächste Aufgabe. Die einzelnen Missionen – und auch die übergeordneten Kampagnen selbst – wurden so angeordnet, daß sich eine zusammenhängende Story mit immer



Die „Speichern"-Funktion ist überflüssig. Wozu gibt es Paßwörter?



Wer auf den schönen Vollbildmodus verzichten will, kann auf dieses kombinierte HUD zurückgreifen, das auch während des Fluges viele Infos bietet.



Hier sollen politische Gefangene befreit werden. Wer zuviel herumballert, gefährdet das Leben der Entführten – also ist äußerste Vorsicht angeraten.


Wer keine 3Dfx-Karte hat, muß sich mit häufigen Aussetzern abfinden.


Was steht, kann auch flachgelegt werden: Häuser, Bäume, Mauern.

neuen Wendungen und Höhepunkten ergibt: Mal entkommt LeMonde im letzten Moment, mal erhält man überraschende Informationen von einem V-Mann, und mal funkt die Armee des Gastgeberlandes plötzlich dazwischen.

Virtuelle Dummheit

„Fünfzehn kraftstrotzende Vehikel" soll man im Verlauf der Story steuern können – neben Apache- und Cobra-Hubschraubern verschiedene Panzer und sogar den legendären A-10 Warthog Kampfflieger. Tatsächlich findet man sich zu Beginn der dritten Kampagne plötzlich in einer Art Nachrichtenhelikopter wieder und befehligt in Kampagne 4 auch mal den einen oder anderen Panzer – als echten Abwechslungsreichtum kann man diese Intermezzi allerdings nicht bezeichnen: 90 Prozent der Spielzeit verbringt man doch im robusten Super Apache. Dessen vierfache Bewaffnung – bestehend aus Maschinengewehr, Hydra-, Hellfire- und Sidewinder-Raketen – reicht ohnehin aus, um jede Art von Mauern, Gebäude, Schiffen und Strommasten dem Erdboden gleichzumachen. Neben dem mannigfaltigen Handlungsablauf ist die eindrucksvolle Grafikengine der zweite große Pluspunkt. Auf starken Pentiums (166 MHz und mehr) mit 3Dfx-Hardware wirken die zerklüfteten Küstenlandschaften fast schon photorealistisch. Bei den Explosionen waren die Programmierer mit noch größerer Hingabe am Werk: Raucheffekte, gleißende Lichtblitze und umherwirbelnde Trümmer füllen oft die Hälfte des Bildschirms. Mit der KI – falls überhaupt eine vorhanden ist – sieht es dagegen nicht so rosig aus. Von intelligenten Einheiten kann nicht die Rede sein, denn alle feindlichen Panzer, Soldaten, Geschütztürme und Schiffe eröffnen nach Kamikaze-Manier sofort das Feuer, sobald man in ihren Sichtradius einfliegt. Selbst im untersten der drei Schwierigkeitsgrade besteht nur dann eine Chance, eine Kampagne siegreich abzuschließen, wenn man sich diese virtuelle Dummheit zunutze macht: Meter für Meter tastet man sich an einen Gegner heran und versucht ihn in die Reichweite der eigenen Waffen zu locken. Eröffnet ein Panzer seinerseits das Feuer, so gilt es, sich schnellstmöglich wieder zurückzuziehen und von neuem mit der Pirsch zu beginnen. Da der Sichtradius einer Einheit gleichzeitig ihrer Schußreichweite entspricht, gibt es dazu auch keine vernünftige Alternative.

Trotzdem ein Heidenspaß

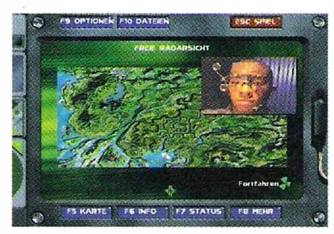
Der Lücken in der KI war man sich bei EA offensichtlich bewußt. Nur so läßt sich erklären, warum der Schwierigkeitsgrad gar so hoch gesteckt wurde. Bereits in Kampagne 2 stellt sich die allgegenwärtige Frage: „Wie soll denn das zu schaffen sein?" Da der Spieler nur dann zur nächsten Kampagne vorgelassen wird, wenn er in der laufenden weniger als drei Leben verbraucht, spielt man manche



Gelegentlich wird umgesattelt. Hier verläßt man den Super Apache, um im Huey weiterzufliegen. Es können auch Panzer und Schiffe gesteuert werden.

Missionen fünf- oder sechsmal hintereinander, was auf Dauer doch etwas frustrierend wirkt. Die hervorragende grafische Präsentation (die nach jedem kleineren Erfolg durch bildschirmfüllende Videoclips aufgelockert wird), die exakte Steuerung und die rundum stimmige Spielatmosphäre verleiten den Spieler trotz alledem dazu, immer wieder neue Anläufe zu starten. Wer bewältigt, was keiner in der PC Games-Redaktion schaffte – nämlich alle Kampagnen vollständig abzuschließen –, der wird mit einem versteckten Bonuslevel belohnt.

Thomas Borovskis ■



Auf der Karte sind alle Nachschubpunkte rot gekennzeichnet.

Statement



Eine wirklich konsequente Fortsetzung der *Strike*-Serie! Zwar war auch der Vorgänger Soviet Strike schon kein Pappenstiel – doch erst jetzt zeigt sich, wer Haare auf der Brust hat. *Nuclear Strike* liegt mit seinem höllischen Schwierigkeitsgrad an der absoluten Obergrenze des Genres, erzeugt aber nur selten ernste Frustration. Kein Wunder: Grafik, Sound, Steuerung und Story ziehen den Spieler so sehr in ihren Bann, daß selbst der x-te Versuch, eine bestimmte Mission zu meistern, immer noch genug Spaß macht. Zwei Dinge kann ich dem Spiel trotzdem nicht verzeihen: Warum ist bereits der Schwierigkeitsgrad „Leicht" superschwer? Und warum gibt es keine Speicherfunktion innerhalb der Kampagnen?

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 230MB

3D-SUPPORT
3Dfx optional

RANKING

Action	
Grafik	90%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	-%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

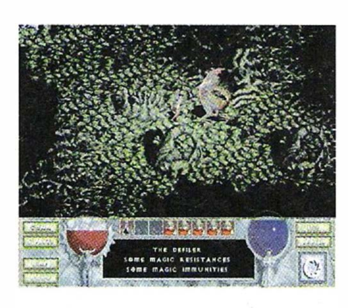
Zugang zur „Demon Crypt" (erst nach Abschluß des „Festering Nest" möglich)

Bauer Lester übergibt den Schlüssel fürs „Festering Nest"

Celia (beauftragt Sie mit der Suche nach Teddy Theo)

Zugang zum „Festing Nest" (muß zunächst aufgesprengt werden)

Neue Geschichten aus der Gruft: Die einzige offizielle Zusatz-CD zu Blizzards schaurig-schönem Action-Rollenspiel verteilt frische Monster, Waffen und Artefakte in den Dungeons, hält aber auch eine unangenehme Überraschung bereit...





Zwei von 30 neuen Monstern: Flesh Thing (unten) und The Defiler (oben).

Hellfire

Fegefeuer

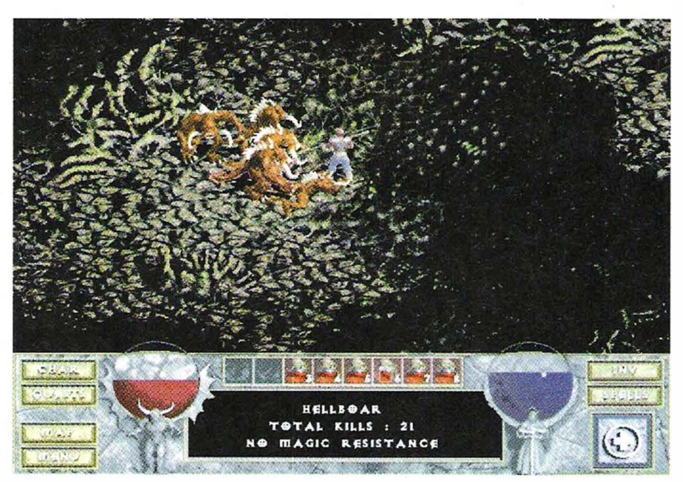
Derweil sich die Diablo-Programmierer von Blizzard North bereits um die Fortsetzung kümmern und das Hauptquartier in Irvine das längst überfällige *StarCraft* zur Serienreife bringt, hat ein freundschaftlich verbundenes Sierra-Werksteam die Workstations angeworfen, damit *Hellfire* noch vor Weihnachten in den Regalen steht. Herausgekommen ist ein separat aufzurufendes Programm, das auf die Original-Daten der *Diablo*-CD-ROM zurückgreift und die eigenen 150 MB auf der Festplatte unterbringt. Mitgeliefert werden: rund 30 verschiedene zusätzliche Kreaturen, sieben Zaubersprüche (darunter „Warp", der die Figur zum nächsten Ausgang teleportiert), noch mehr Unique Items und Waffen, neuartige Tretminen (u. a. Blitz und Feuer), Ölkännchen (erhöhen u. a. die Haltbarkeit von Gegenständen), eine Handvoll Quests und zwei komplett neue Grafik-Sets, die allerdings nicht mit den „alten" Stockwerken verbunden sind. Mit dem „Festering Nest" und der „Demon Crypt" erhöht sich die Anzahl der zufallsgenerierten Etagen von bisher 16 auf jetzt 24. Auch die Stadt Tristram wurde um einige Personen und Objekte erweitert (siehe Mega-Screenshot). Dort wird man von Pepin neuerdings automatisch geheilt, sobald man ihn anspricht, und Fußmärsche durch Tristram dauern dank der „Fastwalk"-Option nur noch halb so lange wie bisher. Gameplay und Look blieben ansonsten unverändert: Noch immer wird in den isometrischen Katakomben geschlachtet, gezaubert, zerschlagen und eingesackt, was das Zeug hält.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Das bisherige Aufgebot an Heldenklassen wird durch den Mönch ergänzt, der die mit Abstand besten Voraussetzungen aller *Diablo*-Charaktere mitbringt: Er erreicht annähernd die Strength-Werte eines Warriors (gut für schwere Rüstungen und Waffen) und weist ein ähnliches Dexterity-Niveau auf wie die Rogue. Lediglich auf dem Gebiet der Magie muß man deutliche Abstriche machen – an die Fähig-



Mit den Biclops ist nicht zu spaßen: Diese extrem zähen Kreaturen erwarten Sie in größerer Anzahl in den letzten beiden Levels der Demon Crypt.



Unser Mönch wird von Hellboars attackiert, die mit riesigen Mammut-Stoßzähnen ausgestattet sind und damit den Helden zurückschleudern.

keiten eines durchtrainierten Sorcerors kommt er nicht heran. Dafür kann der „Monk" perfekt mit Stäben umgehen, die obendrein den Vorteil haben, daß sich damit häufig mehrere Kreaturen auf einen Schlag ausschalten lassen. Der Krieger repariert, der Zauberer lädt Stäbe auf, die Jägerin entschärft Fallen, und der Mönch beherrscht den sehr nützlichen „Search"-Skill – oder wie oft ist es Ihnen schon passiert, daß Sie das „Pling" eines herunterfallenden Rings bzw. Amuletts vernommen haben, aber nur durch exzessives Absuchen des Bildschirms fündig geworden sind? Jetzt haben Sie ein Problem weniger: Alle greifbaren Utensilien werden ähnlich wie bei dem Infravision-Zauberspruch hervorgehoben.

Allein gegen den Rest der Unterwelt

Wie übernimmt man vorhandene *Diablo*-Charaktere? Indem man die Spielstände einfach ins *Hellfire*-Verzeichnis kopiert. Und jetzt kommt's: Wenngleich Erfahrungspunkte und Attribute erhalten bleiben, gehen sämtliche Gegenstände (inklusive Unique Items) verloren – das betrifft Waffen genauso wie Ringe, Bücher, Heiltränke und Schriftrollen. Einzig das Bargeld läßt man Ihnen; clevere Zeitgenossen verscherbeln daher vor dem Konvertieren ihre Habseligkeiten, um sich anschließend bei Schmied und Hexe mit prallgefülltem Goldsäckel neu einzukleiden. Der Multiplayer-Modus im allgemeinen und Blizzards Battle.Net im besonderen (der beliebteste Internet-Spieleserver der Welt) wird von *Hellfire* in keinster Weise tangiert – die *Hellfire*-Features bleiben samt und sonders den Einzelkämpfern vorbehalten. Was bisher nur bei Mehrspieler-Einsätzen möglich war, funktioniert nun auch in der Solo-Variante: Der Schwierigkeitsgrad ist in drei Abstufungen regulierbar. Ausflüge in die Nightmare- und Hell-Levels bedeuten: stärkere Monster, mehr Prügel, höherer Potion-Verbrauch, aber auch mehr Gold, bessere Waffen und nicht zuletzt ein rasanter Zuwachs an Erfahrungspunkten.

Petra Maueröder ■

Statement



Aaaaaaargh! Mein „Veil of Steel"! Mein schöner „Overlord's Helm"! Der „Ring of Truth"! Die Früchte nächtelanger Streifzüge – alles futsch! Grund: Beim Übernehmen eines alten Charakters werden u. a. die entbehrungsreich zusammengeklaubten Unique Items konfisziert – da fühlt man sich wie Michael Schumacher, dem man den Führerschein wegnimmt. Mit einem gut abgehangenen Character brauchen Sie aber trotz dieses Handicaps nicht länger als ein, zwei Abende zum Durcheilen der acht Etagen nebst Sichten und Abmurksen sämtlicher Kreaturen. Das ist etwas dürftig für die angesetzten 40 Mark, wie ich finde. Mein Tip: Schicken Sie Ihre alten Singleplayer-Charakter in Rente und starten Sie ganz von vorne mit dem Mönch. Hellfire kaufen oder nicht? Ja, wenn Sie mit zusätzlichen Dungeons, Monstern, Waffen und der neuen Heldenklasse liebäugeln. Nein, wenn Sie sich vorwiegend im Netzwerk bzw. Battle.Net herumtreiben.



Herzlich willkommen in der Demon Crypt: Die Anlage ist mit schwarzem Marmor ausgekleidet und wimmelt nur so vor widrigem Getier.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action-Rollenspiel

Grafik	85%
Sound	75%
Handling	85%
Multiplayer	- %
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CUC / Blizzard
Preis	ca. DM 40,-



Pilgrim

Wanderbücherei

Nicht nur Edutainmentsoftware hat den Anspruch, neben Spielspaß eine stattliche Portion Wissen zu vermitteln. Ambitionierte Entwickler setzen sich zuweilen das hehre Ziel, das Spielen zur Erweiterung der Allgemeinbildung zu nutzen.

Pilgrim spielt in der Zeit um das Jahr 1200, als Hexen noch verbrannt wurden und Ritter noch Kreuzzüge unternahmen. In der Person eines relativ wohlhabenden Jünglings folgt man der letzten Bitte von dessen Vater Adalard. Man soll einem gewissen Petrus ein Manuskript überbringen, das äußerst geheim und zudem bestens versteckt ist. Auf dem Weg des vermeintlich in Toulouse wohnhaften Petrus muß sich der Spieler einigen Problem stellen. So trifft man auf verschrobene Gaukler, die nur mit viel Mühe zu überreden sind, den Wagen eines Händlers flottzumachen. Man trifft auf Ritter, Vertreter der Inquisition und Wallfahrer. Zu sehr vielen Objekten im Spiel gibt es einen Verweis auf die integrierte Enzyklopädie. Unter 96 Stichworten werden mittels ausführlicher Hypertexte die geschichtlichen und politischen Hintergründe dieser Zeit sowie etliche Bibelstellen erläutert. Oftmals geben diese Artikel Hinweise auf das weitere Vorgehen, meist sind die Rätsel aber auch ohne das Lesen der jeweiligen Passagen zu lösen.

Statement



Der in *Pilgrim* verwendete Ansatz ist zum Lernen bestimmter Themen bestens geeignet und hat durch die interessante Präsentation sicherlich Vorteile gegenüber einem Buch. Als Spiel ist *Pilgrim* jedoch nur bedingt geeignet, da es an Spannung, Abwechslung und geistiger Herausforderung mangelt. Selbst ruhige Gemüter werden in *Pilgrim* die Kurzweil vermissen, die den Spaß eines Spiels erst ausmacht.

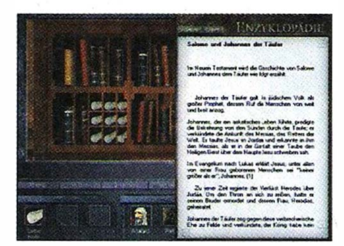
Makromedial

Das Studium der interessanten Texte kann leider nicht darüber hinwegtäuschen, daß *Pilgrim* ein typisches „Macromedia-Spiel" ist. Man bewegt sich ohne Übergang von Bild zu Bild, die gerenderten Grafiken sind nur im Ausnahmefall animiert, und frei wählbare Manipulationen der Spielobjekte sind nicht möglich. Die leiernde Musik mag einigermaßen authentisch sein, nach einigen Spielstunden wünscht man sich jedoch mehr Abwechslung. *Pilgrim* kann direkt mit Spielen wie *Obsidian* und *Golden Gate Killer* verglichen werden, all diese Titel bieten nämlich neben der schönen Optik nur ein wenig kurzweiliges Gameplay.

Harald Wagner ■



Der Wagen dieses Händlers hat die Brücke zerstört. Um den Fluß zu überqueren, muß man Priester und Gaukler zur Mithilfe überreden.



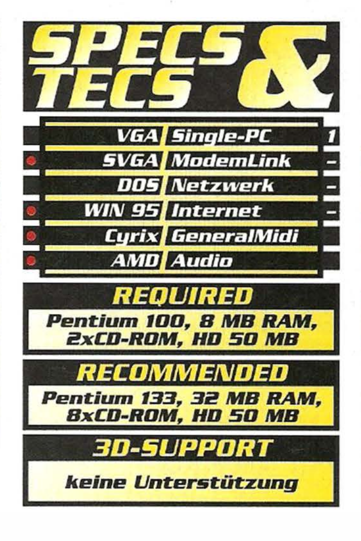
Ein versteckter Mechanismus in diesem Schrank gibt eine geheime Kammer frei.



Das Wohnzimmer des Vaters läßt auf einen gewissen Wohlstand schließen.



Die Enzyklopädie klärt über Geschichte und Geographie sowie das weltliche und religiöse Leben im Mittelalter auf.



RANKING

Adventure	
Grafik	80%
Sound	65%
Handling	45%
Multiplayer	- %
Spielspaß	45%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bomico
Preis	ca. DM 80,-



The Reap

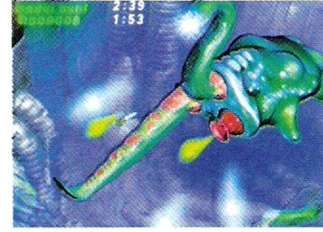
Space Invaders

PANIK! Die Aliens greifen an! Doch was kümmert uns das? Bei The Reap von Acclaim nehmen wir zwar an der Entscheidungsschlacht teil – diesmal allerdings nicht auf Seiten der hoffnungslos unterlegenen Verteidiger, sondern an Bord eines schnittigen Alien-Raumschiffs.

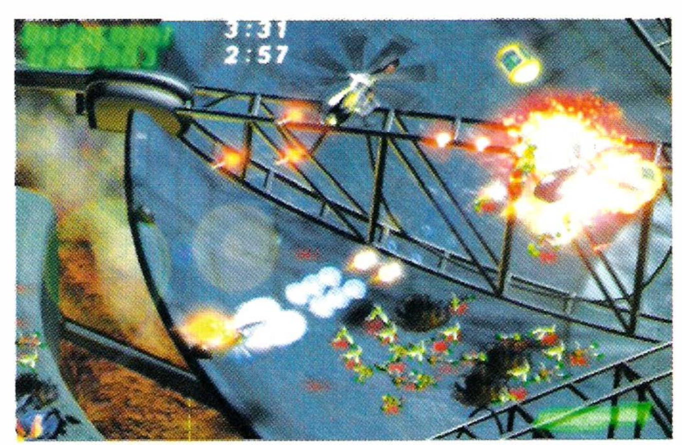
The Reap ist ein zweidimensional scrollender Actionshooter, der seinen scheinbaren 3D-Look der plastisch wirkenden Hintergrundgrafik verdankt. Von bekannten Arcade-Klassikern wie *Zaxxon* oder *Xenon 2* wurde nicht nur das Spielprinzip entliehen, sondern auch die Steuerung: Das kleine Alien-Raumschiff wird mit den Cursortasten oder dem Gamepad in die vier Himmelsrichtungen verschoben, während der Untergrund langsam, aber stetig von rechts oben nach links unten scrollt. Auf diese Weise durchfliegt man vier bunt zusammengewürfelte Klimazonen, die sich wiederum in zwei bis drei kleinere Levels unterteilen. Der Spielstand läßt sich nicht speichern – dafür gibt es am Ende jeder Zone ein Paßwort, mit dem bereits bewältigte Abschnitte übersprungen werden dürfen. Die Aufgabe des Spielers ist leicht zu vermitteln, aber nur schwer zu schaffen: Man schießt im Vorüberfliegen auf alles, was einem die Menschheit militärisch entgegenzusetzen hat, beispielsweise Hubschrauber, Soldaten, Kampfroboter oder Düsenjets. Die anfangs noch dürftige Bewaffnung kann durch Aufsammeln kleiner Extras immer weiter veredelt werden. In der Schwierigkeitsstufe „Leicht" darf man insgesamt fünfmal das Schiff verlieren, bevor von vorne begonnen werden muß. Auf Stufe „Normal" bleiben drei Versuche und auf „Hart" gerade mal einer. Was die Angelegenheit zusätzlich etwas haarig macht: Mit jedem Leben sind automatisch alle aufgesammelten Extras verloren.



Im Hintergrund werden unaufhörlich neue Animationen abgespielt.



Teilweise reichen die Level-Bosse quer über den ganzen Bildschirm.



Solche Explosionseffekte werden sonst nur mit 3D-Hardware geboten. Der Screenshot täuscht nicht: Irgendwie sieht die Grafik verschwommen aus.

Kunterbunt und superschnell

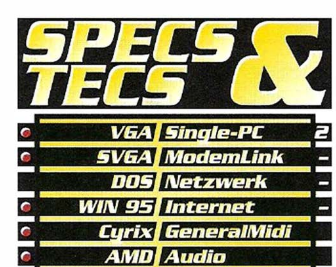
Grafisch hat das Designer-Team Housemarque Games so ziemlich alles verwirklicht, was mit Software allein machbar ist (3Dfx-Chips werden nicht unterstützt). Der Bildschirm erstrahlt in 65.000 Farben, und das Ganze strotzt nur so von nebenher ablaufenden Animationen. In der Unterwasserwelt wabern riesige Luftblasen über den Bildschirm, und die Endgegner füllen teilweise den halben Bildschirm. Wer schon immer mal wissen wollte, wie ein 3Dfx-Spiel aussieht, aber noch kartenlos vor sich hin darbt, kann durch die zahlreichen Licht- und Explosionseffekte einen ungefähren Eindruck gewinnen. Einziger Schwachpunkt der 3D-Engine: Auch im besten Grafikmodus mit 640x480 Pixeln sieht alles irgendwie verschwommen aus – etwa so wie ein PlayStation-Spiel auf einem kleinen Fernseher. Ein verstecktes Highlight ist auch der Mehrspieler-Modus, bei dem zwei kooperierende Piloten am selben PC, aber in verschiedenen Raumschiffen auf Humanoiden-Jagd gehen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Es macht immer noch Laune, den Feuerknopf mal kurz im Fingerschweiß zu beizen – schon allein um der alten Zeiten willen. Mehr als eine Abwechslung für wenige Minuten ist *The Reap* allerdings nicht. Das Gameplay stammt unverkennbar aus den frühen 80ern. Ich würde den Programmierern raten, ihr sichtlich vorhandenes Talent lieber in moderne Spielideen zu investieren.



REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 42 MB

RECOMMENDED
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 42 MB

3D-SUPPORT
MMX optional

RANKING

Arcade-Action

Grafik	88%
Sound	65%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**70%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-



Takeru

Sonnenuntergang

Erst Tamagotchis, dann der Kurssturz an der Tokioter Börse, jetzt Takeru – Japan kommt nicht aus den Negativ-Schlagzeilen. Das im wahrsten Sinne des Wortes „abendfüllende" Adventure stammt aus dem Hause Sunsoft.

Takeru ist eine dieser stupsnasigen Manga-Comicfiguren, die zusammen mit dem Nintendo Game Boy geschätzte 80% des japanischen Exportvolumens ausmachen. Wer Van Damme-kompatible Muskelberge und eine Mähne hat, die PUR-Frontmann Hartmut Engler vor Neid erblassen läßt, muß ganz einfach Hauptdarsteller in einem „interaktiven" Comic-Strip werden. Letzterer basiert auf den Episteln von Manga-Großmeister Buichi Terasawa und wurde durch Zusatz von gerenderten Kamerafahrten und Drei-Phasen-Animationen der Charaktere zu einem Adventure der *Myst*-Kategorie gestreckt. Inhalt: Takeru, die Nippon-Ausgabe von *Star Wars*-Kopfgeldjäger Boba Fett, verfolgt auf zwei CD-ROMs den verhaßten Schurken Genta quer durch das Königreich Yamato.



Man spricht deutsh

Sechs Finger vorausgesetzt, könnte man die relevanten Locations an einer Hand abzählen. Mit Mausklicks auf Pfeilsymbole bewegt man sich durch Städte, Höhlen und Gärten und genießt qualitativ bedenkliche Quicktime-Kamerafahrten. Am Ziel eines Spaziergangs angekommen, müssen hanebüchene Simpel-Puzzles geknackt werden, deren Lösung Ihnen auf Wunsch ein niedliches, Waschbär-artiges Wesen namens Bumbuku verrät. Den Großteil der mit *Takeru* zugebrachten Zeit sind Sie mit dem Betrachten farbenprächtiger, professionell inszenierter Zeichentrick-Sequenzen beschäftigt, denen das Minimalst-„Adventure" auch den Großteil seiner üppigen Wertungsprozente zu verdanken hat. Die komplett deutsche Version zeichnet sich durch teils recht gewagte Übersetzungen und eine holprige, aber gar nicht mal unwitzige Sprachausgabe aus. Eine fehlende Speicherfunktion ist insofern verschmerzbar, als sich *Takeru* auch von unerfahrenen Abenteurern in Nullkommanix „durchspielen" läßt.

Petra Maueröder ■

Statement



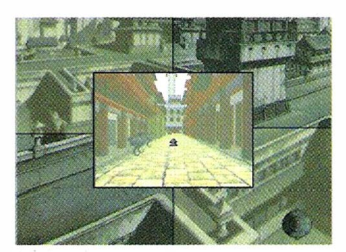
Das Einlegen der zweiten CD-ROM nach einer halben Stunde hätte mich eigentlich schon mißtrauisch machen müssen: Einmal Senso, einmal Memory, einmal Labyrinth – schwupps!, schon hat man *Takeru* versehentlich gelöst. Die Genre-Klientel möge sich an das grafisch atemberaubende *Riven* oder Activisions *Großinquisitor* halten.



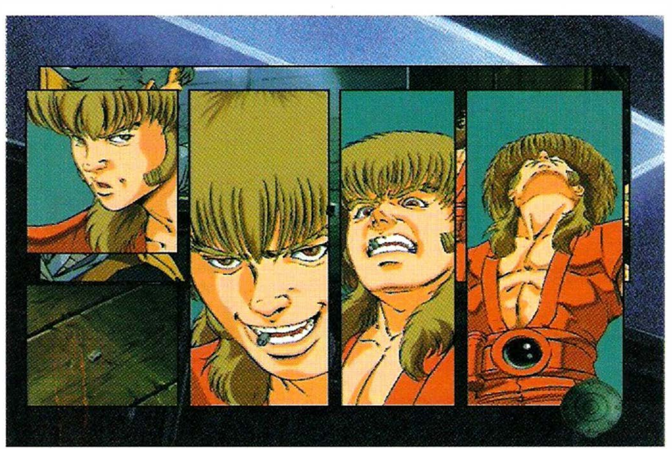
Eines der sensationellen Takeru-Puzzles: Auf diesem Xylophon soll eine Melodie nachgespielt werden, die man zuvor einem Windspiel abgelauscht hat.



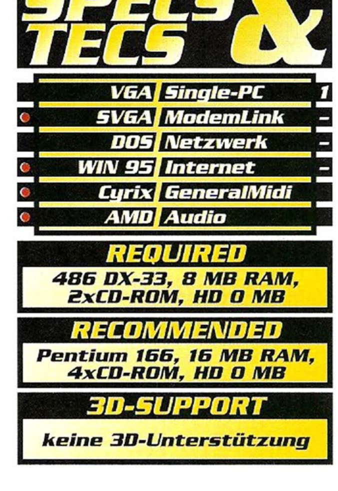
Die Annehmlichkeiten eines wahren Helden: Takeru läßt sich von einer erretteten Schönheit verwöhnen.



Wandertag: In Fenstern dieser Größe marschieren Sie in der Ich-Perspektive durch die Gegend.



Die zahllosen Cutscenes sind wie ein Comic aufgebaut und bestehen meist aus marginalst animierten Einzelbildern, die ineinander überblenden.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	-
●	AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 0 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 0 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

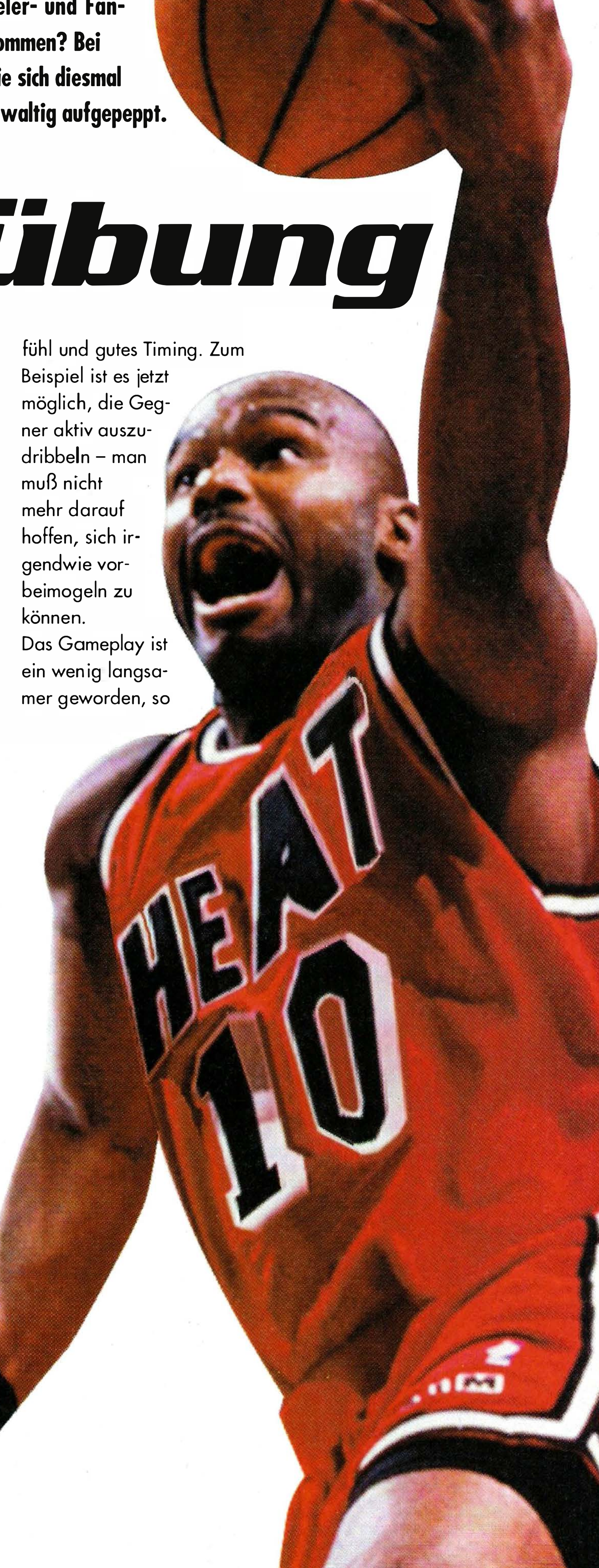
Adventure	
Grafik	40%
Sound	55%
Handling	65%
Multiplayer	– %
Spielspaß	22%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunsoft
Preis	ca. DM 70,-

Unermüdlich schraubt Electronic Arts an seinen Sportspielen. Einmal im Jahr kommt es daher auch zu heißen Diskussionen in der Spieler- und Fangemeinde: Wo wurden die meisten Verbesserungen vorgenommen? Bei NHL, FIFA oder NFL? Oder vielleicht bei NBA? Eine Frage, die sich diesmal nicht so leicht klären läßt, denn auch NBA Live 98 wurde gewaltig aufgepeppt.

NBA Live 98

Fingerübung



Schon beim Start des Produkts werden die ersten Änderungen offensichtlich. Das komplette Menüsystem wurde überarbeitet, so daß man nun alle wesentlichen Einstellungsmöglichkeiten übersichtlich angeordnet auf einem Bildschirm präsentiert bekommt. Dieses System ist eigentlich so gut, daß man es ruhig für *FIFA 98* und *NHL 98* hätte übernehmen können – aber wahrscheinlich möchte EA Sports die Eigenständigkeit jeder Serie erhalten. Im Eingangsmenü werden die üblichen Spielmodi (Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs) festgelegt. Neu sind der „3-Punkt-Wettbewerb" und das „Management", bei dem eine Meisterschaft nach eigenen Regeln aufgestellt werden kann. Außerdem kann der Draft (die Auswahl der Spieler für die neue Saison) selbst in die Hand genommen werden. Das komplexe Regelwerk wird auf einem speziellen Bildschirm dargestellt, für ein schickes Untermenü ist es einfach zu umfangreich. Hier kann wirklich jede Vorschrift ein- und ausgeschaltet werden – den persönlichen Vorlieben des Spielers sind keine Grenzen gesetzt.

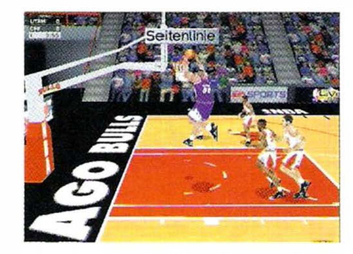
Umfangreicher Editor

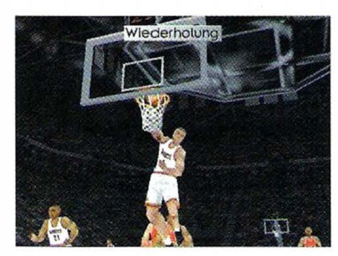
Mit Hilfe des integrierten Editors kann nicht nur jeder Spieler bis ins kleinste Detail verändert, es können auch neue Akteure geschaffen werden. Jeweils fünf verschiedene Brillen, Frisuren, Bartansätze, Haut- und Haarfarben, Staturen und Größen können zur Modifizierung eingesetzt werden. Auch die allgemeinen Daten rund um ein Team und dessen Zusammenstellung lassen sich natürlich verändern. Außerdem bekommt man so die Gelegenheit, den inkognito geführten R.Player in seine wahre Persönlichkeit zu verwandeln. Es handelt sich dabei selbstverständlich um Michael Jordan, der in keiner NBA-Lizenz enthalten ist.

Komplizierte Steuerung

Bei der Steuerung wurden drastische Veränderungen vorgenommen, um die Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler zu verbessern. Das Resultat ist eine fast schon unüberschaubare Anzahl an Kommandos, die nur über ein Gamepad mit acht Buttons unter Kontrolle gebracht werden können – wenn überhaupt. Die meisten Special Moves und vor allem die Wurfkombinationen erfordern nicht nur Übung, sondern auch noch sehr viel Fingerspitzengefühl und gutes Timing. Zum Beispiel ist es jetzt möglich, die Gegner aktiv auszudribbeln – man muß nicht mehr darauf hoffen, sich irgendwie vorbeimogeln zu können.
Das Gameplay ist ein wenig langsamer geworden, so



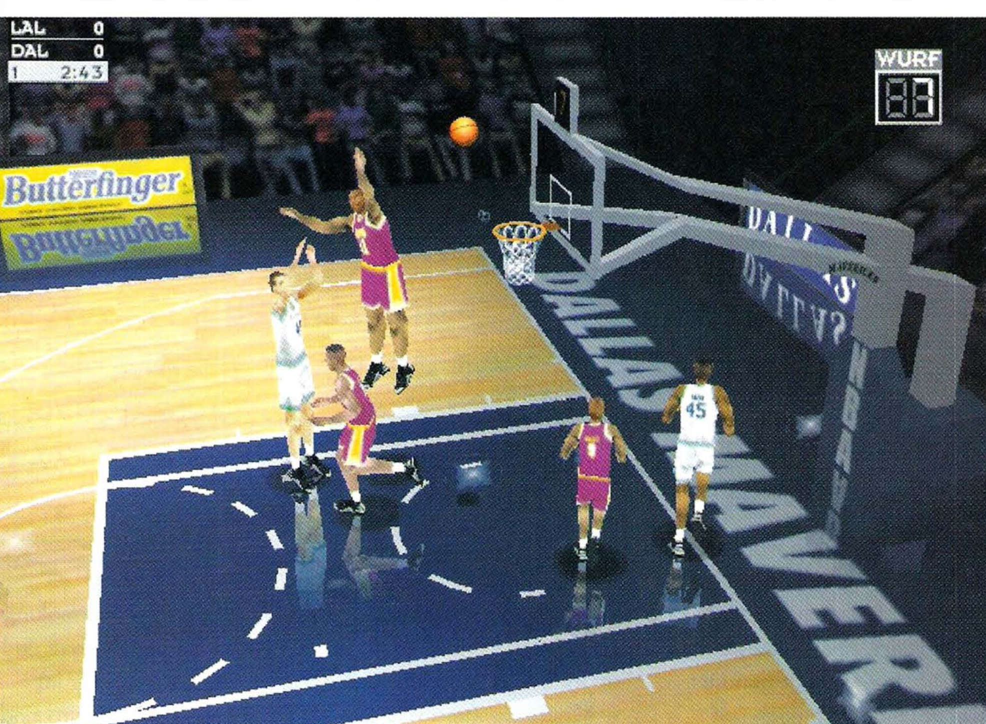




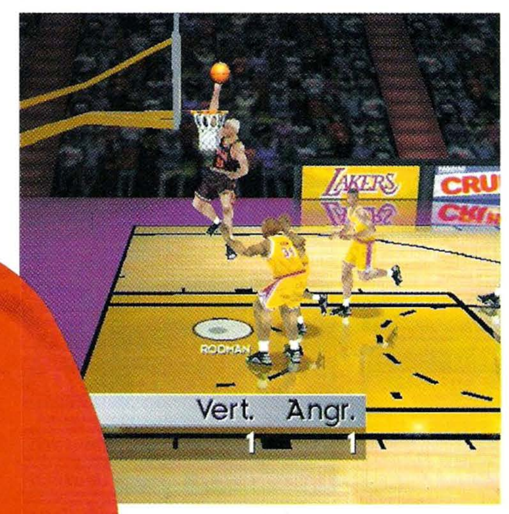
Tolle Aktionen werden von NBA Live 98 automatisch wiederholt.



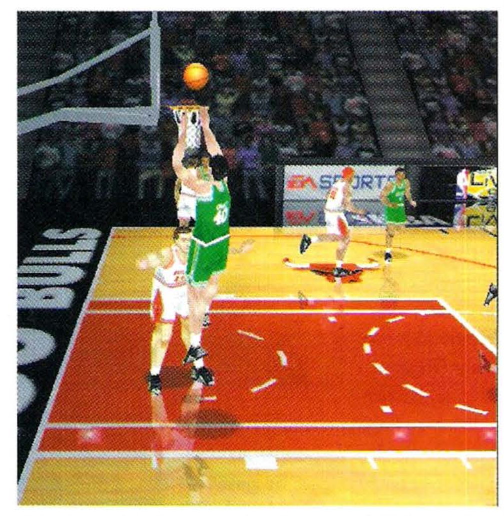
Dennis Rodman von den Chicago Bulls hat von EA Sports eine extravagante Haarfarbe bekommen. Hier sehen Sie die Nummer 91 beim 3-Punkte-Wurf.



Dieser Wurf kann nicht mehr geblockt werden, der Abwehrspieler hat es aber wenigstens versucht.



Rodman — diesmal mit blonden Haaren. Die Frisur ändert sich von Spiel zu Spiel.



Mit einer 3Dfx-Karte machen die Spiegeleffekte auf dem Hallenboden einen sensationellen Eindruck.

daß man sich stärker auf den Spielaufbau konzentrieren und mit durchdachten Pässen die Abwehr aushebeln kann. Die eigenen Spieler laufen sich jetzt nämlich besser frei und fordern den Ball viel häufiger. Das ist aber nur ein Resultat der neuen Künstlichen Intelligenz. Die Verteidiger bleiben ihren Gegenspielern nun dicht auf den Fersen und lassen sich lediglich durch geschicktes Hakenschlagen abschütteln.
Wenn man erkennt, daß der eigene Abwehrspieler gegen seinen direkten Kontrahenten nicht den Hauch einer Chance hat, so besteht immer noch die Möglichkeit, einen anderen Verteidiger auf ihn anzusetzen. Dies geschieht über ein Menü, in dem auch Auswechslungen und Spielstrategien festgelegt werden können.

Empfohlen: 3Dfx

Genauso wie *NHL Hockey 98* und *FIFA 98* unterstützt auch *NBA Live 98* leider nur 3Dfx. Besitzer anderer 3D-Grafikkarten müssen sich leider mit der „normalen" Version zufriedengeben, Direct3D wird nicht verwendet. Wer aber über eine solche Karte verfügt, wird ein wahres Feuerwerk geboten bekommen. Die Spieler, der Ball, die Schatten – alles spiegelt sich auf dem frisch polierten Parkettboden, und zwar ohne dabei ein unübersichtliches Chaos anzurichten. Die Akteure wirken extrem detailliert und bewegen sich ausgesprochen realistisch, noch realistischer als beim Vorgänger. Das gilt auch für die Zuschauerkulisse, aus der sich ab und zu ein allzu begeisterter Fan erhebt und freudig in die Hände klatscht. Durch diese und andere Kleinigkeiten unterscheidet sich *NBA Live 98* wesentlich von





Die Menüs wirken bei NBA 98 deutlich aufgeräumter als bei allen anderen Sportspielen. Für das Regelwerk steht ein spezieller Screen zur Verfügung.



Manche Kameraperspektiven verfolgen das Spielgeschehen dynamisch, d. h. mit Zoomeffekten wird dem ganzen noch mehr Tempo verliehen.

der Konkurrenz. Wie exakt die einzelnen Profis nachgebildet wurden, läßt sich am besten in der Wiederholung erkennen, die nach einem sehenswerten Spielzug eingeblendet wird. In den meisten Fällen wird direkt auf den Spieler gezoomt, die Gesichtszüge werden deutlich.

Ohne 3Dfx ergibt sich folgendes Bild: Die Spiegeleffekte sind nicht transparent genug und überlappen so stark, daß sie eher Verwirrung stiften als optischen Hochgenuß zu bieten. Außerdem wirken die Animationen nicht mehr ganz so flüssig und die Spieler ein wenig eckiger. Überraschenderweise macht sich aber kein Geschwindigkeitsvorteil (wie bei *NHL Hockey 98* und *FIFA 98*) bemerkbar. In puncto Tempo lassen sich bei beiden Versionen kaum Unterschiede verzeichnen.

Die Anforderungen an die Hardware fallen vergleichsweise niedrig aus. Ab einem Pentium 166 mit 16 MB RAM läßt sich *NBA Live 98* flüssig spielen. Wenn man auf ein paar unwesentliche Details verzichtet und über eine sehr gute Grafikkarte verfügt, genügt vielleicht schon ein Pentium 133.

Kein kompletter Spielkommentar

Auf Sprachausgabe wurde bei *NBA Live 98* zum größten Teil verzichtet, lediglich der Name des Spielers, der einen Korb erzielt hat, wird kurz genannt. Hier hat man also noch Luft für weitere Verbesserungen bei der nächsten Version. Einen nahezu perfekten Eindruck hinterläßt hingegen die Soundkulisse. Die Zuschauer kreischen, wenn das Spiel auf Messers Schneide steht und sich die gastgebende Mannschaft im Ballbesitz befindet. Sprechchöre donnern von der Tribüne und feuern das Team an, noch einmal alles aus sich herauszuholen.

Die musikalische Untermalung – eine Mischung aus Jazz und Funk – ist passend. Nur im schnell geschnittenen Intro sind ein paar härtere Gitarrenriffs zu hören.

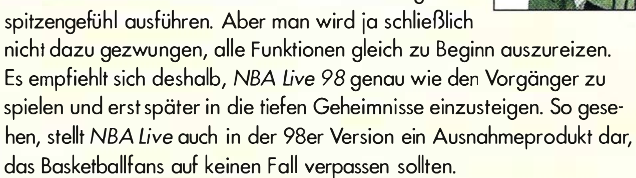
Oliver Menne ■

Im Vergleich

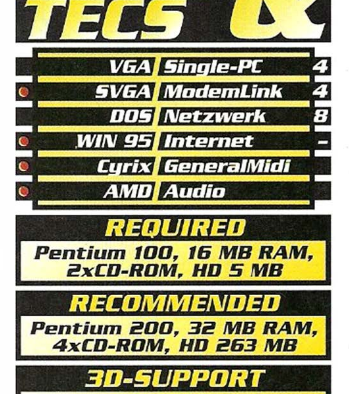
Basketball, Fußball, Eishockey – Electronic Arts setzt sich in jedem Bereich an die Spitze. Gibt es im Bereich Fußball noch ein paar hochkarätige Konkurrenten, so führt *NBA Live 98* das Feld uneinholbar an. *NBA Hangtime* von GT Interactive hat zwar ein paar amüsante Aspekte und macht vor allem als Actionspiel Spaß, an die Klasse von *NBA Live 98* kann es jedoch nicht heranreichen. *NCAA 2* mußten wir aufgrund der mittlerweile veralteten Grafik abwerten, und Microsofts *NBA Full Court Press* bietet einfach zu zähes Gameplay. Weit abgeschlagen auf dem letzten Platz: *NBA Jam Extreme* von Acclaim.

Spiel	Wertung
NBA Live 98	90%
NBA Hangtime	79%
NCAA 2	(neu) 70%
NBA Full Court Press	69%
NBA Jam Extreme	37%

Statement



NBA Live 98 strotzt vor Features und macht vor allem in grafischer Hinsicht eine ausgezeichnete Figur. Allerdings hat es Electronic Arts bei der Steuerung ein wenig übertrieben, denn die meisten Kommandos lassen sich nur mit viel Geduld und noch mehr Fingerspitzengefühl ausführen. Aber man wird ja schließlich nicht dazu gezwungen, alle Funktionen gleich zu Beginn auszureizen. Es empfiehlt sich deshalb, *NBA Live 98* genau wie den Vorgänger zu spielen und erst später in die tiefen Geheimnisse einzusteigen. So gesehen, stellt *NBA Live* auch in der 98er Version ein Ausnahmeprodukt dar, das Basketballfans auf keinen Fall verpassen sollten.



RANKING

Sportspiel

Kategorie	Wertung
Grafik	90%
Sound	90%
Handling	88%
Multiplayer	91%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-



Zur Sache, Schätzchen: Auf der Suche nach Kostbarkeiten touren Sie als Nebenerwerbs-Seeräuber durch die Karibik und fahren schwere Geschütze gegen arglose Händler auf – SSIs Buccaneer schippert voll auf der Pirates!-Welle.

Buccaneer
Zeiträuber



Rekordverdächtig: Mit dem wahrscheinlich längsten Mauscursor der Welt wechseln Sie von der Taverne in die Werft oder zum Lebensmittelhändler.



Der Wirt in der Hafenkneipe hört für Sie das Gras wachsen und hilft mit geheimen Tips weiter.



Ein Klick auf den Zielhafen genügt – und schon sticht das Schiff in See.

Dezent übertrieben als „Segelschiffsimulation" tituliert, lassen Sie Ihr gerendertes 3D-Schiffchen mit den Cursortasten durch die Wellen pflügen, positionieren es in der Nähe feindlicher Galeeren und hauen einmal kurz auf die Returntaste – kawumm!, schon fliegen der Konkurrenz die Kanonenkugeln um die Ohren und zerfetzen die Segel. Nach einer kurzen Nachladezeit verpulvert man die nächste Salve. Mit dem Einholen der Segel und dem optional zuschaltbaren Wellengang erschöpft sich dann aber auch schon die seemännische Herausforderung. Wird Ihr Seelenverkäufer massiv beschädigt, verlassen nicht nur die Ratten das sinkende Schiff, sondern auch Sie – Game over. Im Netzwerk mit bis zu vier Kollegen hat eine solch zünftige Feierabend-Seeschlacht durchaus ihren Reiz, allein wird's in Rekordzeit langweilig.

Divide the plunder!

Deshalb gibt es zusätzlich zum reinen „Action-Modus" sechs „Kampagnen" mit unterschiedlichen Zielsetzungen. Damit erweitert sich Ihr Einsatzgebiet auf 21 karibische Häfen unter französischer, britischer oder spanischer Flagge, wo Sie in *Pirates!*-Manier Matrosen anheuern, das Schiff reparieren lassen oder sich in der Taverne nach den neuesten Gerüchten bezüglich sagenhafter Schätze umhören können. Die WiSim-Komponente beschränkt sich auf den Einkauf von Kanonenkugeln und vor allem Proviant – sonst meutert die Crew und setzt Sie auf einer einsamen Insel aus (und Sie dürfen sich vorher nicht aussuchen, welche drei Lieblingsspiele Sie dorthin mitnehmen würden). Wem das zu spießig erscheint, der bombardiert einfach die Festung seiner Wahl, was ähnlich wie auf hoher See funktioniert.

Petra Maueröder ■

Statement



Buccaneer ist ein Spiel der Sorte „Wir hatten eine brauchbare 3D-Engine, aber keine Ahnung, was wir damit anstellen sollen". Mäßig aufregendes Abtuckern von Karibik-Häfen, taktisch reizlose Seegefechte und wahllos zusammengewürfelte Extrakte aus Sid Meiers *Pirates!* lassen das Möchtegern-Strategiespiel absaufen – dann doch lieber Attics *Herrscher der Meere*.



Volle Breitseite: Der Hauptmast fehlt bereits, und das Segel am Bug sieht auch nicht mehr fabrikneu aus, doch die taktisch günstige Postion läßt hoffen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
Direct 3D

RANKING

Strategie

Grafik	50%
Sound	55%
Handling	65%
Multiplayer	70%
Spielspaß	42%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-



Die Helikopter in Longbow 2 dürften die am genauesten modellierten Fluggefährte im PC-Bereich sein. Hier vermißt man fast gar nichts.

Die Panzer, sowie die SAM- und AAA-Sites wirken mit ihren exakten Konturen auf der stark gefilterten Landschaft etwas fehl am Platz.

Longbow 2

Bogenschütze

Im Sommer letzten Jahres überraschte Janes Combat Simulations mit einer unterhaltsamen Simulation des Kampfhubschraubers AH-64D Apache. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft präsentiert das Softwarehaus den Nachfolger, der mit neuen Spielelementen und neuer Grafik für Furore sorgen soll.

Um einen neuen Meilenstein im Genre der Hubschraubersimulationen zu setzen, hat Janes zahlreiche Zuschriften der Spieler ausgewertet und die vermeintlich besten und wichtigsten Vorschläge umgesetzt. Auf der Wunschliste standen verbesserte Grafiken mit großen Siedlungen und Wäldern, der bislang fehlende Multiplayer-Support und vor allem dynamische Szenarien. Gerade dieses Feature, das Simulationen von Kampfjets schon seit etlichen Jahren



bieten können, hat die „persönliche Bindung" des Spielers an *Longbow* bisher verhindert. In den zwei Kampagnen, die den Spieler nach Aserbaidschan in den Iran sowie in das amerikanische Trainingszentrum Fort Irwin schicken, wirken sich die Taten des Spielers nun auf die Folgemissionen aus. Vernichtete Flugabwehreinrichtungen sind und bleiben zerstört, den feindlichen Nachschub kann man unterbinden (und den eigenen verteidigen), so daß der Spieler stark an einem guten Abschneiden in den einzelnen Missionen interessiert ist.

Vergleich mit AH-64D Longbow

Im Vergleich mit seinem Vorgänger hat *Longbow 2* viel an Funktionalität gewonnen, vor allem im puncto Spielspaß hat das Spiel viel von den Vorschlägen der Spieler profitiert. So bietet das Spiel jetzt Multiplayer-Unterstützung, die zwar nur maximal vier Spieler zuläßt, dafür aber einen herausragenden kooperativen Modus beinhaltet. Außerdem beinhaltet das Spiel nun zwei dynamische Kampagnen, die dem Spieler sogar die Verwaltung von Hubschraubern und Nachschub ermöglichen. Die Missionen werden dabei teils zufällig, teils auf Basis der bislang erzielten Erfolge erstellt, so daß man *Longbow 2* nahezu unbegrenzt oft spielen kann. Zu guter Letzt ist der Spieler nicht mehr auf den AH-64D Longbow Apache beschränkt, er kann außerdem in das Cockpit des Erkundungshubschraubers OH-58D Kiowa Warrior und des Transporthelikopters UH-60L Black Hawk steigen.

Zufallstreffer

Damit auch Profipiloten, die ohnehin jedes primäre und sekundäre Missionsziel erledigen, Grund zu einem zweiten Durchspielen der Kampagnen haben, werden einzelne Missionsparameter zufällig gewählt. Anzahl und Ort der Einheiten beispielsweise sind nur festgelegt, wenn es sich dabei um ein Missionsziel handelt, der Weg zwischen den Wegpunkten kann hingegen mit unterschiedlichsten freundlichen und feindlichen Einheiten gespickt sein. Auch die Multiplayerkampagnen basieren auf dieser Technik, für dauerhafte Abwechslung ist also gesorgt.

Kommunikativ

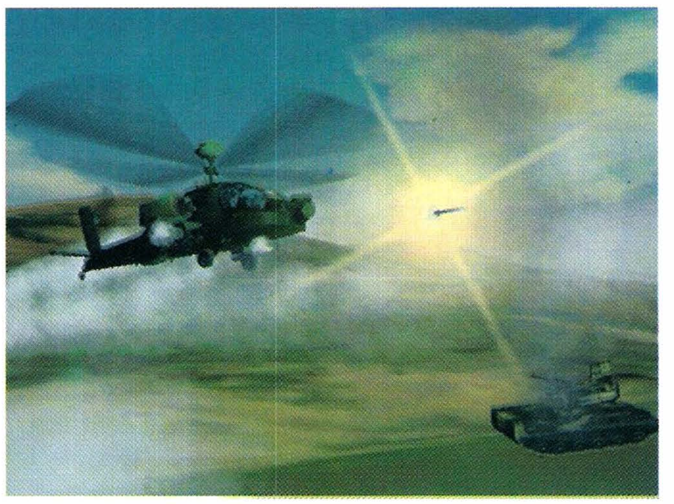
Ein nach wie vor wichtiges Element einer Hubschraubersimulation ist die Flugschule. Auch Janes hat eigene Missionen für das Training des Spielers entworfen, als echter Anfänger dürfte man mit diesen jedoch völlig überfordert sein. Eine stark verzerrte Stimme erklärt die einzelnen Objekte des Bildschirminhalts und gibt Anweisungen, was als nächstes zu tun ist. Da der schwer verständliche Redeschwall aber viel zu viele Informationen auf einmal gibt und die wenigen Übungsmissionen zu viele Trainingselemente kombinieren, ist der Lerneffekt recht gering. Allerdings hat dies *Longbow 2* mit nahezu allen anderen Simulationen gemein, lediglich *Das Hexagon Kartell* von Ascaron konnte in diesem Punkt überzeugen.

Stolperfalle

Der Einstieg in die Kampagnen erfolgt relativ einfach. Nachdem man auf Janes-typische Weise einen Piloten angelegt hat, gelangt man sofort in den Briefing-Raum und erhält Informationen über die aktuelle Lage, das Einsatzgebiet sowie die primären und gegebenenfalls die sekundären Ziele. Leider wurde die Landkarte mit den Wegpunkten und den Einheiten derart unübersichtlich gestaltet, daß das Entnehmen sinnvoller Informationen mindestens genauso schwerfällt wie die Bedienung der Karte und das Verändern der Missionsoptionen. Das Fliegen des Hub-



Trotz der vielen transparenten Objekte (hier Rotor und Glasscheiben) sind die Hardwarevoraussetzungen eindeutig zu hoch.



Solche Licht- und Nebeleffekte wie hier setzen 3D-Karten voraus. Ohne aktuellste Hardware ist Longbow 2 ohnehin nicht spielbar.

Netzwerk

Aufgrund der zahlreichen Wünsche, welche die Spieler von *AH-64D Longbow* an Janes gesendet haben, entschloß sich die Softwarefirma dazu, der Hubschraubersimulation einen Multiplayer-Modus zu gönnen. Neben dem unumgänglichen Deathmatch-Modus wurde auch ein kooperativer Modus entworfen. In Team-Kampagnen können bis zu vier Hubschrauber Seite an Seite das Missionsziel erreichen, ein Spieler kann aber auch in den Copilotensessel eines von einem weiteren Spieler gesteuerten Hubschraubers steigen. Da Steuerung und Waffenbedienung nun voneinander getrennt sind, erhöht sich die Schlagkraft des Hubschraubers beträchtlich. Damit ist auch die arg limitierte Spieleranzahl verschmerzbar: Höchstens vier Spieler können sich im lokalen Netzwerk treffen, im Internet sogar nur zwei.



Das virtuelle Cockpit ist gewöhnungsbedürftig, da für die automatischen Blickwinkel kein offensichtliches Ziel gewählt wird.



Im Multiplayer-Modus kann man sich als Schütze an die Tür des Kiowa Warrior setzen und sich vom Mitspieler fliegen lassen.

schraubers ist wesentlich einfacher. Mit wenigen zu merkenden Tasten und einem Standardjoystick kann man sich auf die Pirsch machen. Um die Möglichkeiten eines Helikopters zu nutzen, sollte man einen Vier-Wege-Joystick einsetzen. Nach einer kurzen Einarbeitungsphase sollte man in der Lage sein, das Fluggefährt sicher über die Landschaften zu steuern und erste militärische Erfolge zu verbuchen – sofern man sich für den Actionmodus entschieden hat. Schaltet man alle Realismusoptionen ein, entpuppt sich die Steuerung als eine wahre Kunst, und auch die Gegner lassen sich weitaus weniger gerne abschießen.







Mit einem einfachen Joystick gerät man leicht in solche Schieflagen. Der Autopilot ist daher unverzichtbares Hilfsmittel.

Kein Desert Strike

Dennoch stellt der Simulationsanteil die wahre Herausforderung dar, im Actionmodus macht man zu schnell Fortschritte. Obwohl die einzelnen Missionen recht unterschiedlich ausfallen und man für den Verlauf des Krieges selbst verantwortlich ist, läßt die Faszination des vereinfachten Actionmodus schnell nach. Eine echte Hintergrundstory, die für Spannung und damit Spielspaß sorgen könnte, ist in Longbow 2 nicht zu finden. Nur eingefleischte Freaks werden damit an Janes' Simulation dauerhafte Freude haben, aber auch Multiplayer-Spieler sollten sich das Spiel genauer ansehen. Gerade das gemeinsame Fliegen als Pilot und Copilot ist ein spannendes und viel zu selten genutztes Feature, das bereits alleine den Preis des Spieles wert ist.

Harald Wagner ■

Im Vergleich

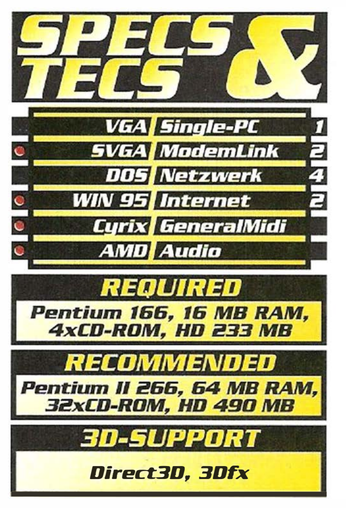
Longbow 2 ist zweifellos eine schöne Hubschraubersimulation mit einigen netten Details. Dynamische Kampagnen sind allerdings längst weit verbreitet, die 3Dfx-Unterstützung sollte wenigstens die Darstellung einiger Bäume ermöglichen, und die exorbitanten Hardwareanforderungen scheinen nicht gerechtfertigt zu sein. Longbow 2 bietet damit gute Hausmannskost, ohne sich von der Masse der Simulationen absetzen zu können.

Spiel	Wertung
Hexagon Kartell	(neu) 86%
Longbow 2	79%
AH-64D Longbow	(neu) 73%
Ahx-1	72%
Hind	70%

Statement



Dynamische und gleichzeitig zufällig erstellte Missionen können niemals die Qualität gut designter statischer Missionen erreichen. Spätestens beim zweiten Spielen aber erweist sich das dynamische Prinzip als haushoch überlegen. Ein echter Wermutstropfen ist hingegen die Grafik, die trotz der hohen Hardwareanforderungen nur eine arg verwaschene und kärglich besiedelte Landschaft zeigt.



RANKING

Flugsimulation	
Grafik	70%
Sound	80%
Handling	74%
Multiplayer	73%
Spielspaß	**79%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-



Queen: The Eye

Innuendo

Wenn Electronic Arts zusammen mit EMI Music und Queen ein Spiel produziert, kann man davon ausgehen, daß die übliche Multimedia-CD dabei herauskommt. Sicher? Anscheinend nicht – denn das inzwischen vorliegende Ergebnis stellt sich als echte Überraschung heraus.

In einer wenig erbaulichen Zukunft wird die Erde von einem bionischen Netzwerk regiert. Dieses allwissende Auge, genannt „The Eye", verhält sich trotz seiner weitentwickelten Intelligenz nicht klüger als jeder andere Tyrann. Alles, was Spaß macht, wird kategorisch verboten. Vor allem die Kreativität, diese unlogische Fehlfunktion des menschlichen Gehirns, ist dem Auge ein Dorn im Visor. Zur kreativen Seite des Menschseins zählt natürlich auch die Musik, die ebenso verboten wurde. Wie immer gibt es einen, der sich dagegen wehrt. Im Fall von *Queen: The Eye* ist das Dubroc, ein ehemaliger Handlanger des Regimes, dem die schönen Melodien jetzt plötzlich nicht mehr aus dem Kopf gehen wollen. Fünf gigantisch große Levels müssen von Dubroc durchlaufen werden, bevor das Auge endgültig darniederliegt.

Statement



Grafik, Sound, Spieltiefe – alles im grünen Bereich! Einzig die hakelige Steuerung und der überhöhte Schwierigkeitsgrad können dem offiziellen Queen-Spiel zum Vorwurf gemacht werden. Als reiner Gelegenheitshörer frage ich mich leider immer noch, was das Ganze eigentlich mit der Gruppe zu tun haben soll. Echte Fans werden an diesem Stück Software freilich nicht vorbeikommen.

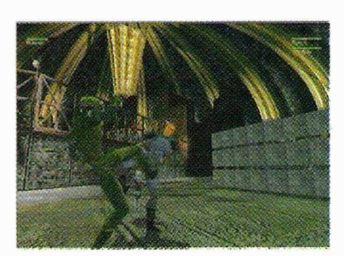
Kein interaktiver Film, sondern echter Spielspaß

Im Stil von *Dark Earth* oder *Alone in the Dark* lenkt man den Helden durch hochauflösend gerenderte Hintergründe, kommt rund 30 unterschiedlichen (teilweise auch freundlichen) Charakteren ins Gehege und teilt eifrig Faustschläge, Fußtritte, Schwerthiebe oder Pistolenschüsse aus. Natürlich wird nicht nur gekämpft, sondern auch viel gerätselt, nach Geheimräumen und Ausgängen gesucht und in bester Jump&Run-Manier herumgehüpft. Was das Ganze mit der Rockgruppe Queen zu tun hat? Zum einen wären das natürlich die 54 Begleittracks – einige Originalsongs und viele „geremixte" Instrumentalstücke –, zum anderen erkennt man in der Architektur der fünf Levels sofort typische Elemente der bekanntesten Plattencovers von Queen.

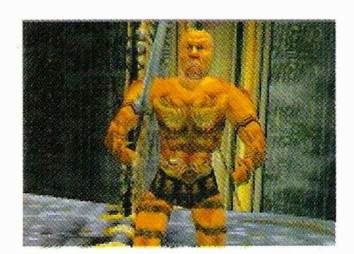
Thomas Borovskis ■



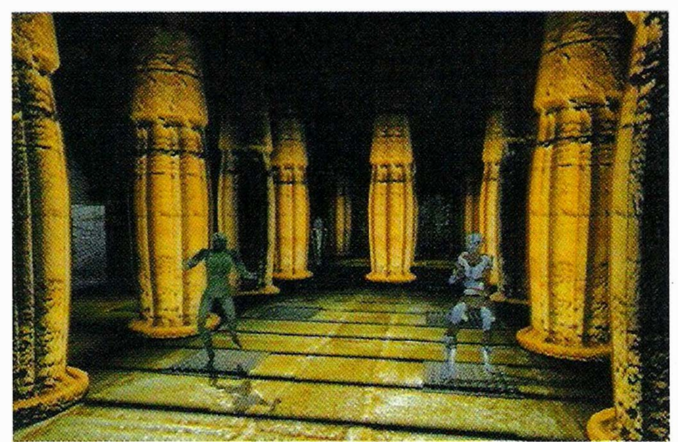
Grafisch ein Augenschmaus! Wer sich an den vorgerenderten Hintergründen à la Alone in the Dark nicht stört, bekommt State-of-the-Art geboten.



Dubroc kann sich seiner Haut gut erwehren. Es stehen jeweils zwei Arten von Schlägen und Tritten zur Auswahl – neben einigen Waffen.



Viele Gegner und Räume sind Phantasiegebilde und -wesen, die an alte Queen-Plattencover angelehnt sind.



Jeder der fünf Levels trägt einen eigenen Namen – etwa: „Innuendo" oder „The Arena" – und erstreckt sich über eine eigene CD-ROM.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	78%
Sound	95%
Handling	40%
Multiplayer	- %
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA
Preis	ca. DM 80,-



Boggle CD-ROM

W-O-R-T-S-P-I-E-L

Es sind die einfachen Spielideen, die den Benutzer oft am längsten in ihren Bann ziehen. Mit Boggle präsentiert Hasbro Interactive ein absolut simples Denkspiel, das im Netzwerk-Modus sogar an den Suchtfaktor von Tetris oder Solitaire heranreicht.

Im Grunde ist *Boggle* nicht anderes als eine leicht modifizierte Version des bekannten Buchstaben-Legespiels *Scrabble*. Auf einem Spielbrett aus 4x4 oder 5x5 zufällig gesetzten Buchstaben gilt es, in einer vorgegebenen Zeit so viele deutsche Wörter wie möglich zu finden. Einzige Bedingung: Alle aufeinanderfolgenden Buchstaben des so gebildeten Wortes müssen direkt aneinander angrenzen. Die endgültige Punktzahl jedes Spielers errechnet sich aus der Anzahl der gefundenen Begriffe sowie aus deren Länge: Wörter mit drei oder vier Buchstaben bringen einen Punkt, Wörter mit fünf Buchstaben ergeben zwei Punkte – und so weiter. Maximal vier Spieler können an jeder Spielrunde teilnehmen: alle abwechselnd am selben PC oder verteilt auf ein LAN-Netzwerk bzw. im Internet.



Statement



In den meisten Büros sind Multiplayer-Partien im LAN ein echtes Problem: Wer kann es sich schon leisten, mehrstündige Echtzeit-Strategieschlachten während der Arbeitszeit durchzuziehen? *Boggle* bietet hier eine echte Alternative. Fünf Minuten mit diesem Klassiker bereiteten uns manchmal mehr Spaß als zwei Stunden mit *Dungeon Keeper* & Co. Ein Spiel alleine gegen den Computer kann da natürlich nicht mithalten.

Legen, Nehmen, Regen, Lege, Rege, Segne...

Natürlich gibt es neben dieser klassischen Variante, die mit dem Brettspiel von Hasbro quasi identisch ist, auch noch vier Abwandlungen, die nur am PC zu verwirklichen waren. Beim „3-D-Boggle" beispielsweise spielen Sie mit einem dreidimensionalen Buchstabenwürfel (4x4x4 Steine), der frei in alle Himmelsrichtungen gedreht werden kann. Die Variante „Wortkampf" ist für zwei Spieler ausgelegt, die vor dem eigentlichen Wortraten erst abwechselnd die Buchstaben auf dem Brett plazieren. Speziell für Alleinspieler sind hingegen „Weltraum-Boggle" (*Asteroids* mit Buchstaben) und „Brunnen-Boggle" (*Tetris* mit Buchstaben) konzipiert. Eine faire Idee von Hasbro: Wer im Netzwerk gegen Arbeitskollegen oder Freunde spielen will, braucht sein Original lediglich auf allen PCs installieren – eine Extra-CD für jeden Spieler ist somit nicht erforderlich.

Thomas Borovskis ■



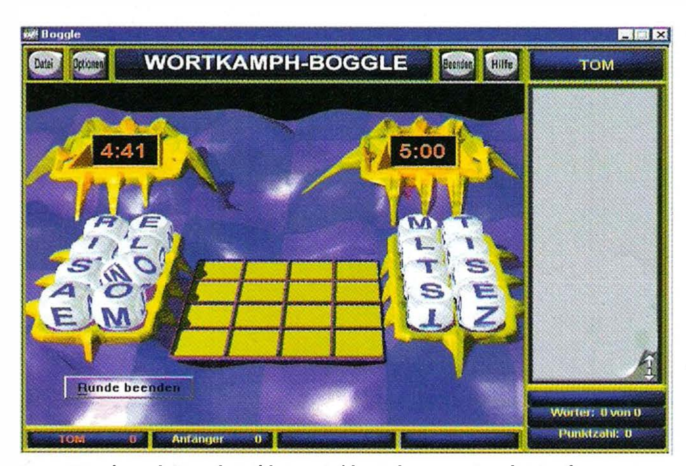
Beim Weltraum-Boggle fliegen dem Spieler Buchtaben entgegen. Er muß sie dem Mauszeiger markieren und daraus einfache Wörter zusammensetzen.



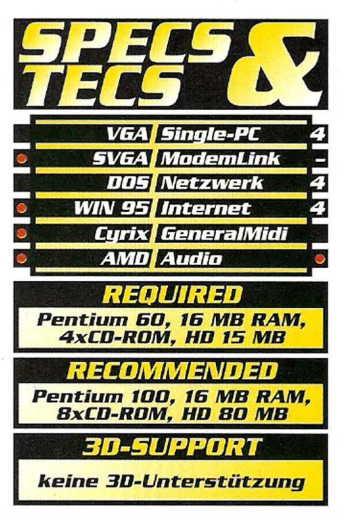
Eine Tetris-ähnliche Variante ist das Brunnen-Boggle: Hier wachsen die Spielsteine allmählich immer weiter in die Höhe.



Im Netzwerk können bis zu vier Spieler gleichzeitig am „klassischen" Boggle teilnehmen.



Das „Wortkamph-Boggle" (kleiner Fehler Scherz am Rande) ist für zwei Spieler ausgelegt, die das Spielbrett zuerst mit Buchstaben füllen müssen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Denkspiel	
Grafik	58%
Sound	55%
Handling	70%
Multiplayer	85%
Spielspaß	**65%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 50,-



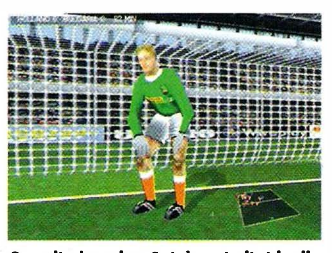
Actua Soccer ist hierzulande eher unter ranSoccer oder Euro 96 bekannt. Gremlin Interactive bringt den Nachfolger nun auch in Deutschland unter dem Original-Titel auf den Markt, um wenigstens innerhalb Europas nicht für noch mehr Verwirrung zu sorgen.

Actua Soccer 2

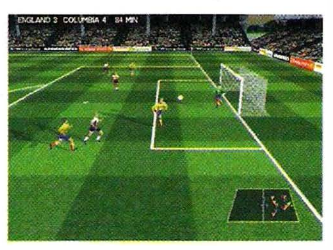
Kick & Rush



Grafisch hinterläßt Actua Soccer 2 einen hervorragenden Eindruck, allerdings ist das englische „Kick and Rush" nicht jedermanns Geschmack.



Gremlin hat den Spielern individuelle Merkmale verpaßt, wie zum Beispiel verschiedene Gesichtszüge.



Durch die schnelle Spielweise gibt es zahlreiche Torraumszenen.

Actua Soccer 2 unterscheidet sich von vielen Konkurrenten vor allem hinsichtlich des Gameplays. Gespielt wird unter enorm hohem Tempo, das durchdachten Kombinationsfußball fast unmöglich macht. Stattdessen wird das Mittelfeld mit einem, vielleicht zwei weiten Pässen überbrückt, um dann in der Nähe des Strafraums möglichst flink zum Torschuß zu kommen. Dadurch wirkt *Actua Soccer 2* eher wie ein Actionspiel, denn an spektakulären Torraumszenen fehlt es dem Produkt mit Sicherheit nicht.
Anlaß zur Kritik gibt allerdings die Steuerung, die viel zu direkt reagiert und es fast unmöglich macht, das Leder auf Anhieb zu ergattern. Vielmehr muß man einige Drehungen ausführen, um den Ball an sich reißen zu können.

Starker Kommentar

Gelungen ist hingegen die grafische Umsetzung. Alle Spieler verfügen über eine individuelle Optik, und die Animationen sind dank „Motion Capturing" sehr realistisch. Besondere Beachtung wurde aber den Wetterbedinungen geschenkt. Während in *FIFA 98* Schnee einfach nur durch helle Bodentexturen dargestellt wird, fallen bei *Actua Soccer 2* richtige Schneeflocken, und leichter Nebel hängt über dem Stadion. Bei Wiederholungen wird das Bildformat kurzzeitig auf eine Art 16:9-Format verändert und entscheidende Pässe bzw. Schüsse mit Pfeilen eingezeichnet. Das verstärkt den Eindruck, eine Fernsehübertragung zu verfolgen – zumal der englische Spielkommentar von Barry Davies Situationen richtig beschreibt. Das dafür entwickelte System „Ambient Realism" ist außerdem für die stimmungsvollen Fangesänge verantwortlich. Ein interessanter Aspekt ist der Multiplayer-Modus, an dem über Netzwerk oder Internet bis zu 20 Spieler teilnehmen können, an einem PC können bis zu vier Spieler Platz nehmen. Mit dem integrierten Editor lassen sich die Trikotfarben der Teams und das Aussehen einzelner Spieler verändern und abspeichern.

Oliver Menne ■

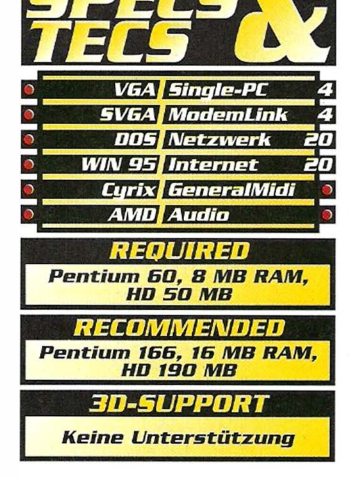
Statement



Actua Soccer 2 verfügt über ein Feature, das den englischen Fußball jahrzehntelang geprägt hat: Kick and Rush. Spielzüge sind aufgrund des hohen Tempos fast unmöglich, dafür gibt es aber jede Menge Torszenen. Daher ist *Actua Soccer 2* eigentlich eher Actionfans zu empfehlen. Wer eine Simulation sucht, ist mit diesem Spiel falsch beraten.



Actua Soccer 2 stellt Wetterverhältnisse realistisch dar. Liegt Schnee, so hinterlassen die Spieler Spuren, Schneeflocken rieseln auf den Platz.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	85%
Sound	89%
Handling	73%
Multiplayer	80%
Spielspaß	**72%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 80,-



Mario und seine Söhne: Die Rennsport-Familie Andretti ist mittlerweile in den USA eine Legende und für EA Sports der Aufhänger für ein flottes Rennspiel. Viel Realitätsnähe dürfen Sie nicht erwarten, dafür aber unkomplizierte Action auf IndyCar- und NASCAR-Kursen.

Andretti Racing

Super Mario Kart



Das Fahrverhalten ist zwar wenig realistisch, dafür ergeben sich dank der ständig drängelnden Gegner schöne Positionskämpfe.



Ohne 3D-Beschleuniger ist die Grafik nicht viel langsamer, dafür aber auch nicht so detailliert.

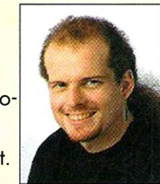


Die Setup-Möglichkeiten sind gering, wirken sich aber deutlich aus.

Gleich zwei Rennspiele in einem? Das geht nun wirklich nicht! Doch, EA Sports macht's möglich. Wahlweise mit schnittigen IndyCars oder bulligen Stockcars der NASCAR-Serie dürfen Sie bei *Andretti* heiße Runden drehen. Der Name des Spiels kommt nicht von ungefähr: Rennfahrer-Legende Mario Andretti sowie seine Söhne Michael und Jeff arbeiteten mit EA Sports zusammen und treten auch als hilfreiche Ratgeber in mehreren Videoclips auf. Dort plaudern sie nicht nur über ihre eigenen Erfolge, sondern wissen auch so manches Nützliche zum Thema Kurvenfahren oder Windschatten-Techniken. Dennoch ist *Andretti Racing* keine beinharte Simulation geworden, sondern ein unkompliziertes Actionspiel mit mehreren Setup-Möglichkeiten und relativ detailgetreu nachgebildeten Kursen der beiden amerikanischen Rennserien. 16 Strecken sind es insgesamt, die Sie entweder einzeln im Training oder gleich als Meisterschaft absolvieren dürfen. Auch wenn die Boliden alles andere als realistisch fahren, sollten Sie doch die Strecken kennen und mal hier den Spoiler oder dort das Getriebe justieren, um gegen die starken Gegner eine Chance zu haben. Grafisch bietet *Andretti Racing* solide Kost, läuft aber auf flotten Pentiums auch ohne 3D-Grafikkarte ordentlich. Schöner sieht es natürlich mit Hardwarebeschleunigern aus, vorausgesetzt, diese unterstützen die möglichen Optionen wie Lens Flares oder Nebel. Optimal läuft *Andretti Racing* nach Angaben von EA mit 3Dfx-Chips. Vor und nach dem Rennen gibt es jeweils mäßig synchronisierte Kommentatoren mit sich öfter wiederholenden Statements. Zwei Perspektiven aus Fahrersicht und zwei hinter dem Auto, bullige Motorensounds und flotte Audiotracks runden das Repertoire ab. Der Mehrspieler-Modus für acht Leute im Netzwerk läßt angesichts des hohen Crashfaktors besonders viel Spaß aufkommen.

Florian Stangl ■

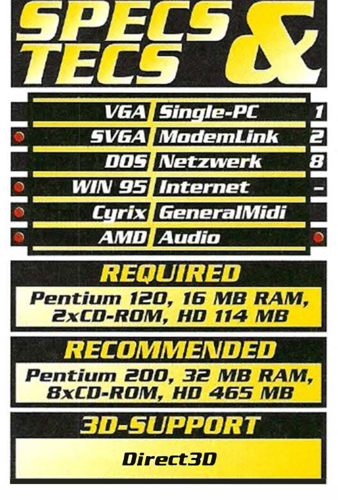
Statement



Etwas mehr Sorgfalt hätte dieser an sich spaßigen Konsolen-Umsetzung nicht geschadet. Die Wagen drehen sich völlig unrealistisch um die Mittelachse, die Gegner stehen auf Geraden schräg zur Fahrtrichtung, und die nichtssagenden Videos sind völlig überflüssig. Für eine kleine Spritztour zwischendrin oder flotte Karambolagen im Netzwerk ist *Andretti Racing* aber allemal geeignet.



Die IndyCars liegen besser auf der Straße, sind aber auch empfindlicher gegen Rempeleien und Bandencrashs.



Specs & Tecs

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 114 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 465 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

Ranking

Rennspiel	
Grafik	77%
Sound	74%
Handling	75%
Multiplayer	75%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-



F22 Air Dominance Fighter

Lufthoheit

Der Name ist Programm: F22 Air Dominance Fighter dreht sich nicht nur um die Lufthoheit im Nahen Osten, sondern auch um die Vorherrschaft bei den Flugsimulationen. DID haben mit ihrem neuesten Produkt gute Karten im Kampf gegen NovaLogic & Co.

Über den Wolken ist die Freiheit wohl grenzenlos und die Gefahr allgegenwärtig. Außer, Sie sitzen in einer hypermodernen F-22, die mit ihren besonderen Tarnfähigkeiten gute Chancen im Kampf gegen Radar, hitzesuchende Raketen und andere Piloten besitzt. Das englische Programmierteam DID, das schon mit *EF2000* eine hervorragende Simulation des Eurofighters ablieferte, hat mit *F22 Air Dominance Fighter* sein Meisterstück abgeliefert. Die Zutaten erinnern an den inoffziellen Vorgänger: Detaillierte Grafiken, akkurate Flugphysik und ein umfassender Taktikteil, der Sie aus dem starren Korsett vorgegebener Kampagnen befreit. F22 ADF ist daher weniger für eine schnelle Runde geeignet, sondern eher für Profis, die sich auch mit dem taktischen Hintergrund eines Krieges beschäftigen wollen.

Streß im Nahen Osten

Schauplatz der drei Kampagnen ist das Rote Meer mit den Schwerpunkten Ägypten und Saudi-Arabien. Durch das bunte Völkergemisch mit guten Kontakten zu den USA und Rußland treffen Sie dort auf so ziemlich alles, was es an aktuellem Kriegsgerät gibt. Trotz der zahlreichen F-15, F-16 oder MiG 29, die dort herumdüsen, sitzen Sie ausschließlich in der heute noch nicht im Dienst befindlichen F-22, weswegen das Szenario auch zehn Jahre in die Zukunft versetzt wurde. Bevor Sie sich auf eine der drei Kampagnen stürzen, sollten Sie im Simulator die Schulbank drücken und das Flugverhalten der F-22, den Umgang mit dem Radar und der AWACS-Unterstützung sowie die Waffensysteme pauken. Nicht ohne Grund ist das Handbuch rund 250 Seiten dick und vollgepropft mit Informationen über die zahllosen Displays und deren Funktionen. *F22 ADF* schafft es, die Bedienung der Maschine relativ originalgetreu umzusetzen. Während Sie mit dem Joystick steuern, wählen Sie mit den Nummerntasten die einzelnen Displays und bedienen die Knöpfe mit der Maus. In Kombination mit der stufenlosen Rundumsicht per Coolie-Hat entsteht ein vergleichsweise realistisches Fluggefühl.

Vielfältige Missionen

Die F-22 ist derart vollgestopft mit Hi-Tech, daß der Autopilot sogar das Landen für Sie über-



nehmen kann. Warum dennoch ein Pilot wichtig ist, zeigen die Trainingsmissionen: Hier werden Ausfälle der Elektronik und der Hydraulik simuliert, wie es während eines Einsatzes öfter vorkommen kann. Daher sollten Sie sich entsprechend vorbereiten und dann die Kampagnen angehen, deren Missionen nicht einzeln zugänglich sind. Erst wenn ein Einsatz bewältigt ist, wird der nächste freigeschaltet. Die Herausforderungen sind groß, denn DID schöpft aus dem vollen Repertoire der möglichen Missionen. Geleitschutz, Patrouillen, Luftschläge, Abfangeinsätze und der eine oder andere Spezialeinsatz sollten jeden Piloten eine Weile beschäftigen. Unmittelbare Voraussetzung ist die völlige Beherrschung der Instrumente, da die F-22 größtenteils von ihrer hochgezüchteten Technik lebt.

Gut getarnt ist halb gewonnen

Die F-22 ist so gebaut, daß sie nur schwer auf dem feindlichen Radar zu sehen ist. Dazu gehört, daß der Großteil der Waffen im Inneren des Flugzeugs sitzt und vor dem Abschuß erst eine entsprechende Luke geöffnet werden muß, was die Tarnkappe ein wenig lüftet. Gleiches gilt für die zahlreichen elektronischen Instrumente, den Funkverkehr und das Radar. Es gibt insgesamt fünf Modi der elektronischen Gegenmaßnahmen (ECM), die Sie je nach Situation auswählen sollten. Die auf dem Radar am besten sichtbarste ist leider auch die, mit der die F-22 ihre volle Offensivkraft entfalten kann. Doch zumindest beim heimlichen Anflug sollten Sie den Funkverkehr und das Radar deaktivieren und sich besser auf die leistungsfähige Infrarotkamera verlassen, die nicht geortet werden kann. *F22 ADF* spielt sich daher ein wenig wie *Comanche 3* des großen Konkurrenten NovaLogic, da in beiden Spielen eine allzu forsche Vorgehensweise meist „tödlich" endet.

Kommandieren Sie Ihre Staffeln

Noch reizvoller als die gewöhnlichen Einsätze als Pilot sind die AWACS-Missionen, bei denen Sie quasi als Oberbefehlshaber auf einer taktischen Karte Ihre Einheiten nach Wunsch plazieren dürfen. Sie sehen gegnerische und neutrale Objekte ebenso wie die Aufgaben, die Ihre Jungs bereits erhalten haben. Bewegen Sie die Maus beispielsweise auf ein stilisiertes Flugzeugsymbol (wahlweise auch als offizielle NATO-Symbole zu sehen), wird dessen Typ, Bewaffnung, Kurs, Höhe und Aufgabe angezeigt. Klicken Sie es einmal an, sehen Sie in einem kleinen Fenster in 3D, wo sich die Maschine gerade befindet. Ziehen Sie dann das Symbol auf einen Gegner, dreht Ihr Flugzeug ab, um auf Angriffskurs zu gehen. Wollen Sie die Maschine lieber selbst steuern als dem Computer den Luftkampf zu überlassen, klicken Sie einfach doppelt auf das Symbol, wobei Sie jederzeit wieder auf die Karte zurück dürfen. Durch diese taktische Komponente spielt sich *F22 ADF* fast wie Echtzeit-Strategicals à la *Command & Conquer*, aber mit einigen Unterschieden. Nachschub produzieren dürfen Sie nicht, die Gefechte dauern deutlich länger, und Sie müssen ständig beobachten, ob Ihre Einheiten noch genügend Sprit und Waffen mit sich führen. Faszinierend ist die Intelligenz der Computergegner, die nicht nur



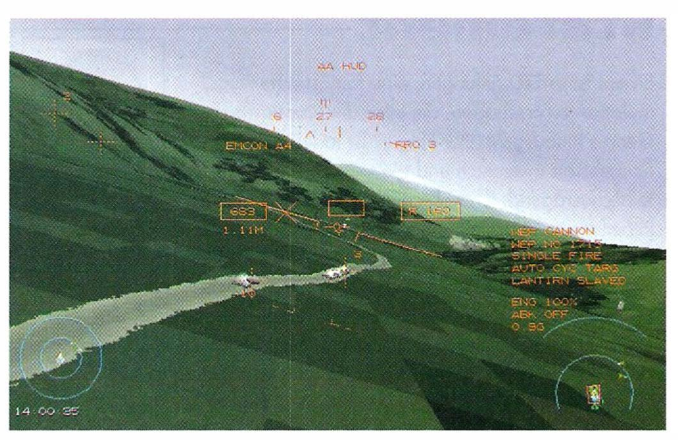
Die Grafik von F22 ADF läßt sich auch ohne 3D-Grafikkarten sehen. Einzig das Geschwindigkeitsgefühl im Tiefflug ist mangelhaft.



Im empfehlenswerten Simulator trainieren Sie vor allem Notsituationen wie einen Ausfall der lebensnotwendigen Elektronik.

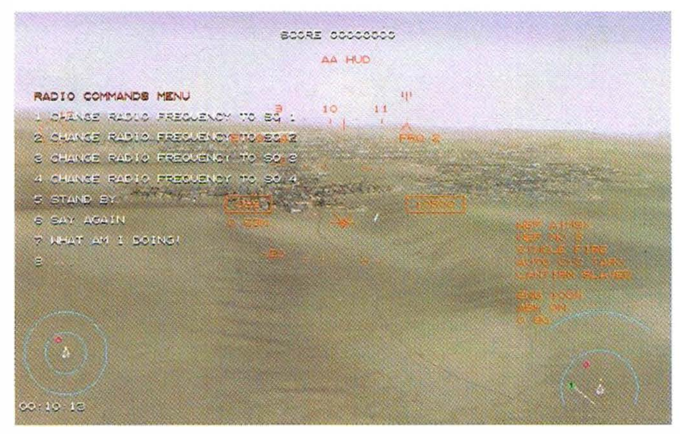


Mit diesem „Videorekorder" analysieren Sie Ihre Flüge und bessern so Fehler aus, die in den Kampagnen fatal ausgehen können.



Fliegen Sie im Vollbildmodus ohne Cockpit, werden die wichtigsten Instrumente und Informationen über das HUD eingeblendet.





Das Menü mit den Funksprüchen ist mehr als reichhaltig und läßt keine Wünsche offen. Sie lassen sich auch in Mehrspieler-Missionen einsetzen.

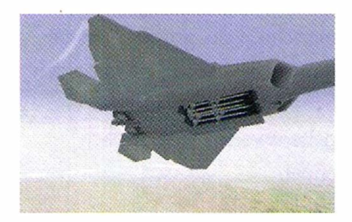


Die Missionsbeschreibungen sehen Sie als Text und zusätzlich auf der Übersichtskarte. Unterstützende Videos gibt es dagegen nicht.

jede Lücke in Ihrer Verteidigung ausnutzen, sondern auch gute Piloten in ihren Maschinen haben. Wer außerdem nicht sorgfältig genug aufklärt, kann bei einem Bodenangriff so manche böse Überraschung erleben.

Geschwindigkeitsgefühl

Grafisch setzt *F22 ADF* voll auf 3D-Grafikkarten, die über Direct 3D angesprochen werden. Zusätzlich gibt es eine spezielle Version für 3Dfx-Chips, die aber keinen großen Vorteil bringt. Die Landschaften, der Himmel und die 3D-Vehikel profitieren vor allem aus der Nähe von gefilterten Texturen und weichen Schattierungen, Besitzer kleinerer Pentiums leiden vor allem weniger unter dem starken Ruckeln, das bei Super VGA und weniger als 166 MHz auftritt. Eine Reihe von abschaltbaren Details und der krümelige VGA-Modus bieten aber Abhilfe. Mit 640x480 Pixeln und einer 3Dfx-Karte kaut aber auch ein Pentium 200 ziemlich an der großen Datenmenge, die optionalen 800x600 Pixel sind erst ab einem Pentium II bei voller Detailstufe erträglich. Obwohl die Grafik insgesamt nicht so fotorealistisch wie beispielsweise in *Joint Strike Fighter* wirkt, erfüllt sie voll und ganz ihren Zweck. Größter Malus ist nur das Geschwindigkeitsgefühl: Ob Sie nun mit 800 Knoten dicht über den Boden oder in großer Höhe fliegen – beides sieht optisch ziemlich gleich aus und wirkt wenig überzeugend. Ausnahmslos gelungen ist dagegen der Sound, der von zahlreichen Funkmeldungen über die „Bitchin' Betty" genannte Frauenstimme des Bordcomputers bis zu grollenden Triebwerken und Abschußgeräuschen keine Wünsche offen läßt. Sage und schreibe 10.000 Worte umfaßt die reichhalte Sprachausgabe vom Wingman bis zum Tower, die viel Atmosphäre erzeugt. Das mitgelieferte, sphärische Musikstück auf der CD paßt hervorragend zur restlichen Simulation.



Ist die Waffenluke der F-22 geöffnet, verliert sie einen Teil ihrer Tarnfähigkeiten, weswegen Sie bis kurz vor dem Abschuß mit dem Öffnen warten sollten.



Mit den Nummerntasten steuern Sie die einzelnen Displays im Cockpit an, die den Status aller Systeme Ihrer F-22 anzeigen.

Offenes Mehrspieler-Konzept

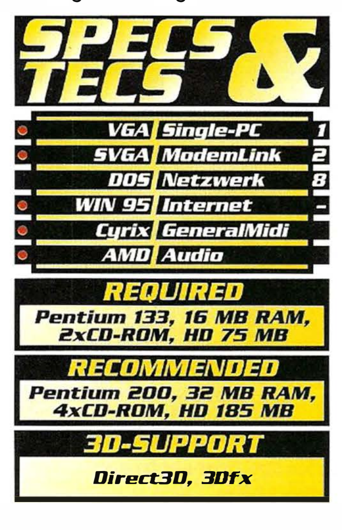
Über ein Netzwerk dürfen bis zu acht Piloten gleichzeitig ihre F-22 durch die Lüfte steuern und sich entweder harte Fights untereinander liefern oder sich in Gruppen aufteilen. Die Flügelmänner werden dann ähnlich wie im Solospiel angesprochen, wobei Sie zusätzlich auch Textnachrichten mit anderen Inhalten verschicken dürfen. Dank des sehr offenen Konzepts von *F-22 ADF* sind alle möglichen Szenarien und Konstellationen möglich – für Mehrspieler-Freaks ein gefundenes Fressen. Wer kein Netzwerk zur Verfügung hat, darf zu zweit auf eine Modemverbindung ausweichen.

Florian Stangl ■

Statement



Erneut ist es DID gelungen, eine fantastische Flugsimulation zu erschaffen, die über die Standards des Genres hinausgeht. Der Flugteil ist tadellos, die Grafik mehr als ordentlich und die taktische Komponente herausragend. Ich habe mich öfter dabei ertappt, lieber meine Staffeln zu plazieren als selbst mitzufliegen. Ob *F22 ADF* nun realistischer ist als andere Simulationen, läßt sich nur schwer sagen, da die F-22 noch nicht einmal in Dienst gestellt ist. Die Kombination aus den zahlreichen Features, den Missionen, der Gegnerintelligenz und dem Flugverhalten machen aber auf jeden Fall mächtig Spaß. Wer mit der komplexen Instrumentierung und den harten Computergegnern keine Probleme hat, darf somit bedenkenlos zugreifen. Einsteiger und Ungeduldige sollten trotz des speziellen Arcade-Modus besser die Finger davon lassen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 185 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx

RANKING

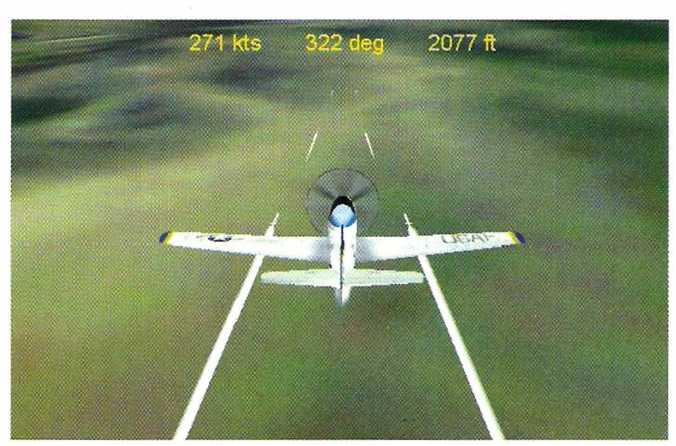
Flugsimulation	
Grafik	83%
Sound	82%
Handling	87%
Multiplayer	89%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM100,-

In den letzten Jahren wurden unterhaltende Flugsimulationen immer seltener. Produkte wie Chuck Yeager's Air Combat gab es kaum noch, der Realismus siegte über den Spielspaß. Sabre Ace knüpft in diesem Punkt an alte Traditionen an.

Sabre Ace – Konflikt über Korea

Kalter Krieg



Die ungelenkten Raketen sollte man nur gegen Bodenziele einsetzen, da Flugzeuge damit kaum zu treffen sind.


Die Hardwareanforderungen sind dank weniger Details moderat.


Einen Bomber ins Fadenkreuz zu nehmen, ist die einfachste Aufgabe eines Piloten.

In den Jahren des Koreakrieges, als düsengetriebene Flugzeuge ein Novum waren, war das Leben der Flieger noch vergleichsweise einfach. Ohne sich mit AWACS, ALS oder HUDs herumschlagen zu müssen, konnten sie sich auf die wenigen wichtigen Schalter ihrer Mustang oder Sabre konzentrieren. Zwar waren die Flugzeuge ungleich instabiler und schlechter bewaffnet, immerhin stand aber der Pilot im Mittelpunkt der Fliegerei. Mit diesen goldenen Zeiten beschäftigt sich Virgins neueste Flugsimulation namens *Sabre Ace*. Wie ehemals in *Chuck Yeager's Air Combat* kann man sich ohne allzu lange Einarbeitungszeit in das Cockpit von insgesamt fünf verschiedenen Flugzeugen dieser Zeit setzen und Luft- sowie Bodeneinsätze fliegen. Obwohl die Eigenschaften der amerikanischen und sowjetischen Maschinen laut Hersteller akkurat umgesetzt wurden, gelingen auch einem Anfänger bald erfolgreich absolvierte Missionen. Dies soll keinesfalls bedeuten, daß *Sabre Ace* zu einfach wäre, lediglich die Bedienung des Flugzeugs und der Waffensysteme ist schnell zu erlernen. Da automatische Zielsysteme in den 60er Jahren noch unbekannt waren, reicht es nicht aus, irgendwo über dem Zielgebiet seine Bombenlast abzuwerfen oder die ungesteuerten Raketen in Richtung eines Feindflugzeugs abzufeuern. Um Treffer zu landen, muß man die Flugbahn der Geschosse und gegebenenfalls der Ziele genau einschätzen. Hierauf gründet sich der Spielspaß von *Sabre Ace*, so daß man auch auf komplexe Missionen verzichten kann.

Berg und Tal

Die Grafik des Spiels ist in großen Höhen ausgesprochen schön, in Bodennähe vermißt man allerdings größere Gebäudeansammlungen und die Vegetation. Der Boden besteht aus riesigen Pixeln, die von 3D-Karten in ebenso große Farbpfützen aufgeweicht werden. Störender sind Ungenauigkeiten in der Landschaftsgestaltung: So fließen Flüsse über Bergkuppen, und die wenigen Gebäude erscheinen überproportional groß.

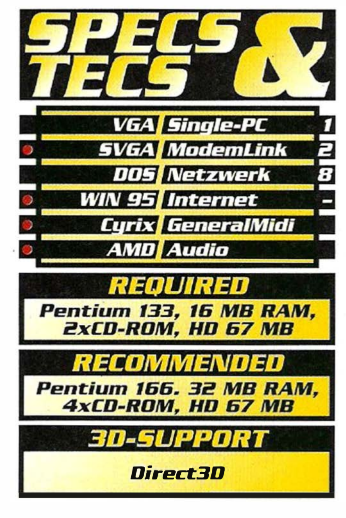
Harald Wagner ■

Statement



Sabre Ace ist eine erfrischend einfache Flugsimulation, die auch Anfänger nicht überfordert. Auf Dauer bietet das Spiel jedoch zu wenig Abwechslung, auch wenn der Schwierigkeitsgrad in atemberaubende Höhen geschraubt werden kann. Ein echtes Plus ist hingegen die Flugschule, die per Sprachausgabe jeden wichtigen Handgriff erläutert.


Dank der gut gewählten Bodentexturen wirken die Gebäude recht glaubwürdig. Leider gibt es davon zu wenige.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 67 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 67 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	70%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	72%

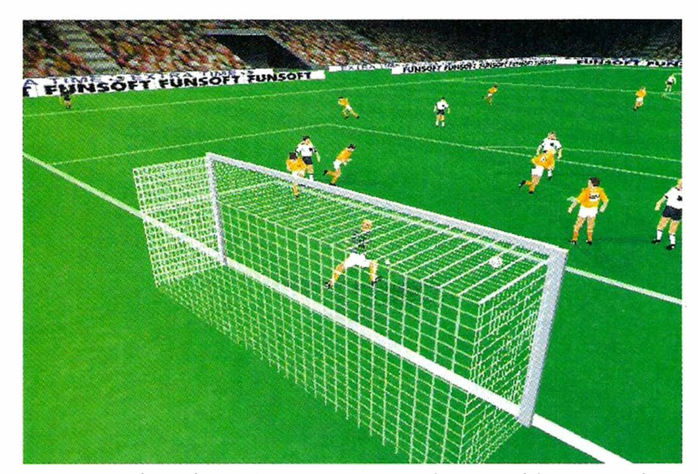
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 100,-



Kick Off ist ein Urgestein unter den Fußballspielen. Auf dem Commodore Amiga wurde es zum Klassiker, auf dem PC konnte es sich nie richtig durchsetzen. Mit Kick Off 98 soll nun alles anders werden, verspricht Anco und hat den Vorgänger noch einmal gewaltig aufgepeppt.

Kick Off 98

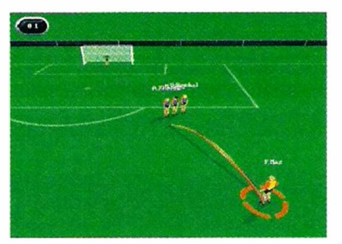
Abgeschlagen



Der Torhüter kann den Ball nicht immer sicher fangen und faustet ihn dann spektakulär aus der Gefahrenzone oder ins Seitenaus.



Der Trainingsmodus sucht seines gleichen: Selbst FIFA 98 kann nicht so viele Optionen bieten.



Bei Freistößen wird die Schußstärke über den roten Pfeil festgelegt.

Die Steuerung ist bei einem Fußballspiel besonders wichtig. Bei *Kick Off 98* reagiert sie relativ genau, Pässe lassen sich problemlos annehmen und Schüsse sauber plazieren. *Kick Off 98* hat jedoch ein großes Manko: Es gibt keine andere Möglichkeit, an den Ball zu kommen, als mit voller Wucht in den Mann hineinzurutschen. Ein Risiko, das man selten eingeht, da es sich beim Computer um einen hervorragenden Freistoßschützen handelt...

Witzig ist das Feature „Dribbling", bei dem der Spieler einfach stehenbleibt und mit der Sohle leise über das Leder streichelt. Wie soll man bitte so einen Gegner ausspielen? Über diesen Schwachpunkt kann man aber noch hinwegsehen, da man diese Funktion nicht unbedingt einsetzen muß. Schwerer fällt die teilweise recht seltsame Ballphysik ins Gewicht: Selbst scharf getretene Spannschüsse weisen eine relativ starke ballistische Kurve auf – das ist unrealistisch und sorgt eher für Kopfschütteln als für Begeisterung. Im krassen Gegensatz dazu steht der Torhüter, der erstaunlich gut reagiert und den Ball nicht immer sicher unter Kontrolle bringen kann, sondern ab und zu einfach abklatscht. Dadurch ergeben sich spannende Situation im Strafraum, die für ein paar Ungereimtheiten im Gameplay entschädigen. Im Vergleich zum Vorgänger konnte Anco vor allem die Geschwindigkeit verbessern.

Spielverzögerung

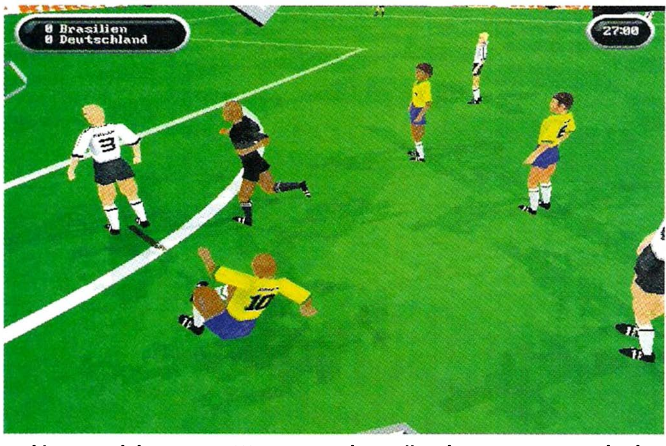
Die Animationen und der Spielablauf sind nun sehr flüssig, nur manchmal greift *Kick Off 98* unverständlicherweise auf die CD-ROM zu und gerät dabei ins Stocken. Besondere Erwähnung verdient der Trainingsmodus, der sehr viele Möglichkeiten bietet. In diesem Punkt kann *Kick Off 98* sogar *FIFA 98* das Wasser reichen.

Oliver Menne ■

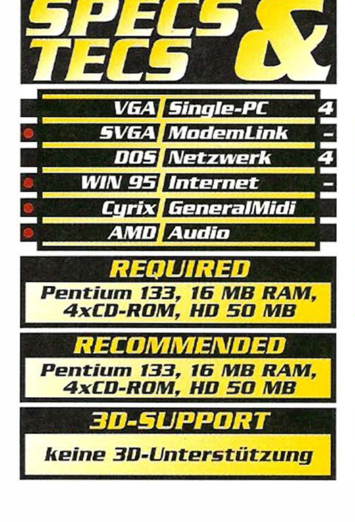
Statement



Schade, aufgrund der verbesserten Engine hätte aus *Kick Off 98* mehr werden können. Leider trübt die teilweise unrealistische Ballphysik den Spielspaß, und die gut gemeinte Funktion „Dribbling" hat überhaupt keinen Sinn. Ansonsten bietet *Kick Off 98* sehr viele Optionen und verfügt über einen Trainingsmodus, der seines gleichen sucht.



Tacklings sind der einzige Weg, um an den Ball zu kommen. Hier zückt der Schiedsrichter schon einmal die rote Karte.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel	
Grafik	72%
Sound	79%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Anco
Preis	ca. DM 80,-

Uprising

Aufbruchsstimmung



Lange Zeit war es ruhig um 3DO. Der ehemalige Konsolenhersteller hat dem Videospielegeschäft nun endgültig den Rücken gekehrt und produziert nur noch für den PC. Mit Uprising hat das traditionsreiche Unternehmen ein ganz heißes Eisen im Feuer...

Entwickelt wurde *Uprising* von Cyclone, einem kleinen Team, das wirklich nur Insidern ein Begriff sein wird. Cyclone arbeitete schon in der Vergangenheit eng mit 3DO zusammen, damals allerdings für deren Konsolensystem. *Uprising* stellt deshalb eine Art Debüt für die Kalifornier dar, handelt es sich doch um ihr erstes großes PC-Projekt. Vertraut man auf die Worte zahlreicher Branchenkenner, so ist *Uprising* eines der Spiele, die binnen kurzer Zeit sehr gefragt sein könnten. Cyclone verquickt dabei eigentlich nur Elemente aus klassischen Action- und Strategiespielen. Eigentlich...

Mit der WarCat auf Expedition

Zu Beginn wirkt das Spiel noch relativ simpel. Sie steuern einen schwebenden Panzer, genannt WarCat, der mit 13 verschiedenen Waffensystemen ausgestattet ist. Maschinen- und Lasergewehre sowie Raketen- und Flammenwerfer stehen Ihnen an Bord dieses Vehikels zur Verfügung. Das ist aber nicht alles, denn um die Schergen des verfeindeten Imperiums in die Flucht zu schlagen, muß man schon ein wenig mehr aufbieten – und das können Sie auch!
Der Panzer ist gleichzeitig eine Art Kommandozentrale, mit der Sie bestimmen, wann und wo Kraftwerke, Geschütztürme und Fabriken errichtet werden sollen. In den Fabriken lassen sich Roboter, Panzer, Bomber und Abfangjäger produzieren, die man per Mausklick in die Schlacht schickt.

Produktionsstätte

In der Praxis muß man sich das folgendermaßen vorstellen: Sie suchen sich einen geeigneten Standort für Ihre Basis und rufen ein Baufahrzeug, das eine Zitadelle errichtet. Die Zitadelle ist der Dreh- und Angelpunkt Ihrer Basis und ist



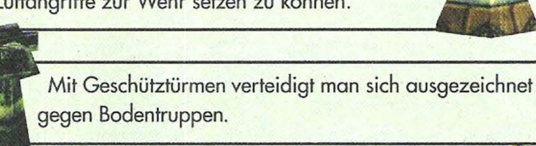
deshalb mit einer kleinen Verteidigungseinheit ausgestattet, die im Ernstfall allerdings nur wenig Schützenhilfe leisten kann. Deshalb müssen Sie möglichst schnell weitere Geschütztürme aufbauen.
Wichtig ist hier, daß das Satellitentool perfekt beherrscht wird. Es zeigt eine Übersichtskarte, verwaltet den Bau, die Reparatur und den Verkauf von Gebäuden und gibt zusätzlich Informationen über den aktuellen Treibstoffvorrat und den Zustand der Basis.
Die WarCat läßt sich übrigens auch über dieses Tool steuern, wenn auch nur in einem winzigen Fenster.
Treibstoff spielt in *Uprising* übrigens eine ähnlich wichtige Rolle wie Tiberium in *Command & Conquer*. Ohne Sprit läuft nämlich gar nichts, d. h. Sie können keine Panzer herstellen und müssen mit den zu diesem Zeitpunkt vorhandenen Einheiten auskommen. Deshalb sollten Sie mit ihrem Fahrzeug immer auf der Suche nach diesem Rohstoff sein – vor allem, solange der Feind noch stillhält und keinen Versuch unternimmt, die Zitadelle in Grund und Boden zu stampfen.
Wer die Zitadelle verliert, hat kaum noch Chancen, den Einsatz erfolgreich zu beenden – das gilt für den Computer, aber auch für den Spieler. Der Gegner produziert in der Zwischenzeit ebenfalls eifrig Fabriken, Panzer und Bomber, so daß es irgendwann unvermeidlich zu einer Auseinandersetzung kommt. Jetzt ist es Ihre Entscheidung, entweder aktiv ins Geschehen einzugreifen oder Ihre Truppen von einer sicheren Position aus zu befehligen. Wählen Sie die strategische Spielweise, so können Sie einen Gegner im Zielvisier erfassen und ihm per Tastendruck eine oder mehrere Ihrer Einheiten entgegenschicken. Das gilt natürlich nicht nur für die Verteidigung, sondern auch für den Angriff.
Wer mehr auf Action steht, der läßt sich solche Konfrontationen nicht entgehen und mischt mit der WarCat selbst kräftig mit. Allerdings sollte man nicht versuchen, als Einzelkämpfer alles plattzuwalzen, das nimmt meistens kein gutes Ende.
Auch wenn einen die Gegner auf Trab halten, sollte man stets den Überblick behalten und nebenbei die Truppen kommandieren.

Die Einheiten



Zitadellen stellen die Grundbasis dar und sind mit einem kleinen Geschützturm ausgestattet.

Aerial Assault Vehicles sind die natürlichen Feinde von Panzern und langsamen Hubschraubern.



SAMs gehören in jede Basis, um sich wirkungsvoll gegen Luftangriffe zur Wehr setzen zu können.



Mit Geschütztürmen verteidigt man sich ausgezeichnet gegen Bodentruppen.

Gute Infanterie-Killer und SAM-Knacker, aber schwach im Vergleich zu schwereren Kalibern.

Killer-Satelliten sind sündhaft teuer, richten aber verheerende Verwüstungen beim Gegner an.



Mit Bombern können feindliche Zitadellen relativ leicht aus der Luft unter Beschuß genommen werden.

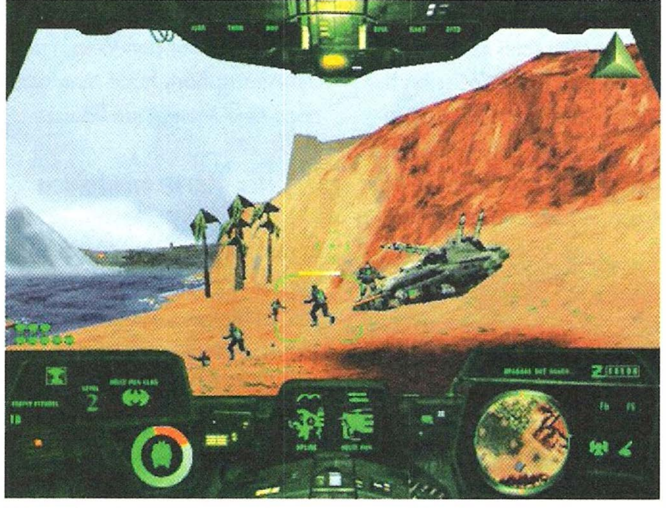
Die WarCat ist fahrbares Waffenlager und Kommandozentrale zugleich.



Feindliche Bomber nehmen die Zitadelle unter Beschuß.

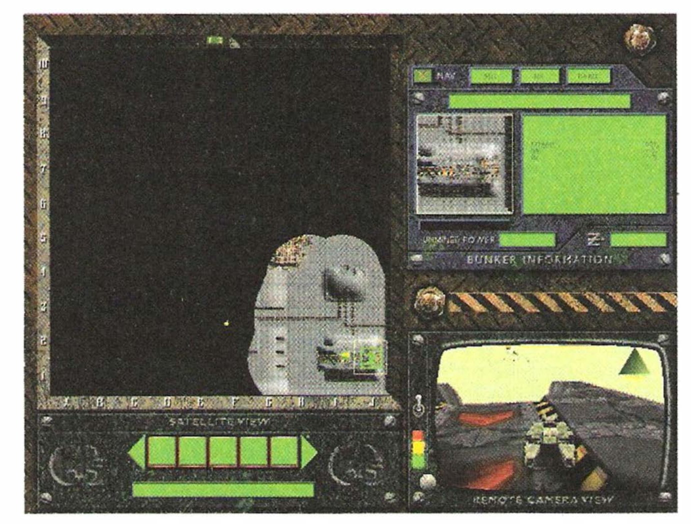


Links sehen Sie eine Zitadelle, rechts einen Geschützturm.

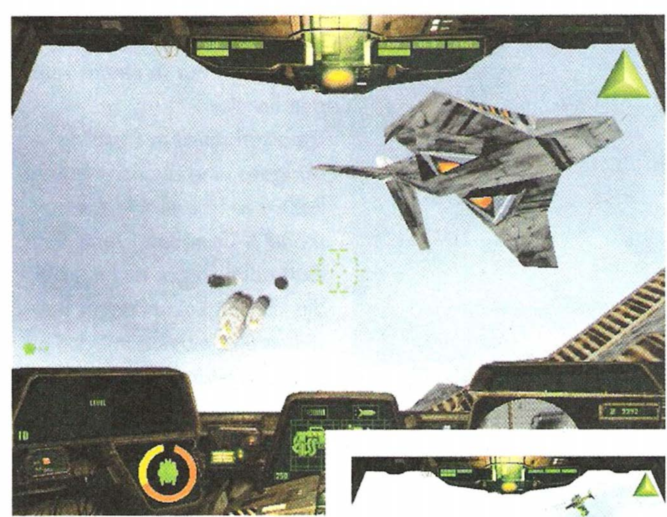


Sobald sich eine gegnerische Einheit anvisieren läßt, kann man sie auf Tastendruck von seinen eigenen Truppen angreifen lassen.





Mit Hilfe des Satellitensystems können Sie nicht nur die gesamte Umgebung überblicken, sondern auch Reparaturen an der Basis vornehmen, und die WarCat läßt sich auch noch steuern - wenn auch nur im kleinen Fenster.



Wenn man aktiv ins Geschehen eingreift möchte, hat man bei Uprising ausgiebig Gelegenheit dazu.

Kampagnenmodus

Insgesamt verfügt *Uprising* über 30 Missionen, wobei man die Wahl hat, jeden Einsatz einzeln zu absolvieren oder als Kampagne zu spielen. Wenn Sie dem Imperium eine Niederlage beigebracht haben, gibt es von Ihrem Stützpunkt eine kleine Belohnung in Form von Geld, das anschließend wieder in die Aufrüstung investiert werden kann. Über eines müssen Sie sich allerdings im klaren sein: Bei *Uprising* kommen im Laufe des Spiels keine neuen Einheiten oder Gebäude hinzu. Lediglich der technologische Level läßt sich aufrüsten, die Truppen werden also immer moderner und stärker. Sie können Ihr Geld aber auch in ein anderes witziges Feature stecken: Vor einer Mission besteht die Möglichkeit, gegen entsprechende Bezahlung einen Spion zu engangieren. Dieser Agent erkundet die Umgebung vor dem Einsatz, so daß Sie sich gegenüber Ihrem Kontrahenten einen kleinen Wissensvorsprung über das Terrain verschaffen können.

Die Einsatzgebiete verfügen über unterschiedliche Oberflächen. Manche Missionen spielen in Eis-, andere in Wüsten- oder Lavawelten. Das Strickmuster der meisten Missionen ist altbewährt: alles zerstören, was einem über den Weg läuft. Nur ab und zu müssen Konvois aufgehalten oder eine bestimmte Menge Treibstoff gesammelt werden. Bedauerlich: Cyclone hat darauf verzichtet, die einzelnen Missionen durch Videosequenzen miteinander zu verknüpfen, sondern gibt dem Spieler ausschließlich ein knappes Textbriefing mit auf den Weg. Für die Atmosphäre hätte man also noch eine Menge tun können.



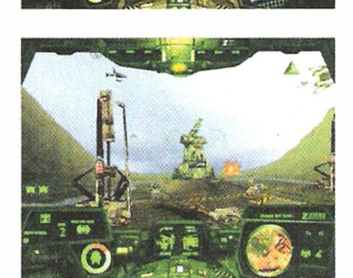
Die verschiedenen Einheiten machen einen detaillierten Eindruck.

3Dfx-Karte empfohlen

In puncto Grafik hat Cyclone ganze Arbeit geleistet. Lediglich im hinteren Bereich baut sich das Bild Pixel für Pixel auf, d. h. es bricht schlagartig aus dem stets vorhandenen Nebel. An diesem Umstand kann auch eine 3Dfx-Karte nichts ändern, wobei mit 3D-Karte die Umgebung natürlich sehr viel sanfter und angenehmer aussieht. Die Explosionen bilden nicht nur riesige Feuerwolken, sondern es fliegen auch Trümmer der zerstörten Einheit durch die Luft.

Ab einem Pentium 166 mit 32 MB RAM spielt sich *Uprising* flüssig. Verfügt man über eine 3Dfx-Karte, so fallen die Hardwareanforderungen ein wenig geringer aus.

Oliver Menne ■

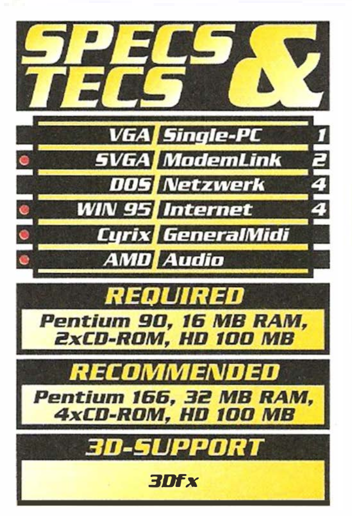


Uprising macht dankt 3Dfx-Support auch aus grafischer Sicht einen hervorragenden Eindruck.



Statement

Uprising wirkt auf den ersten Blick sehr verwirrend, weil das Spielkonzept noch relativ neu ist und man in diesem Genre bislang noch keine Erfahrung sammeln konnte. Wenn man sich allerdings erst einmal mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung angefreundet hat, macht *Uprising* richtig Spaß. Obwohl die Komponente Action eindeutig im Vordergrund steht, kommt das strategische Element nicht zu kurz – und man hat stets die Möglichkeit, eine Mission als Rambo oder Napoleon in Angriff zu nehmen...



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
3Dfx

RANKING

Action-Strategie

Grafik	82%
Sound	88%
Handling	79%
Multiplayer	86%
Spielspaß	84%

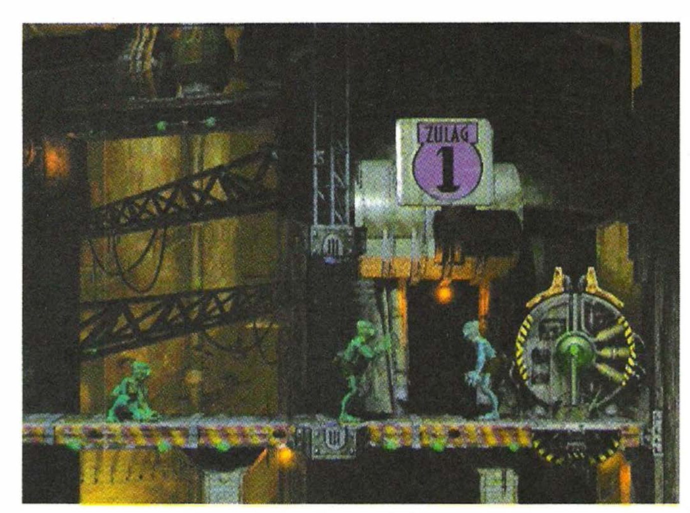
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO
Preis	ca. DM 80,-



Flucht oder Fleischwolf: Der Mudokon Abe ist der einzige, der seine Artgenossen vor der Verarbeitung zur Fleischpastete retten kann. Das puzzlelastige Jump&Run besticht durch verschiedene Lösungswege, exzellente Grafiken und eine neuartige Steuerung.

Oddworld: Abe's Oddysee

Schlachtvieh



Abe muß nicht nur sich retten, sondern auch 50 seiner Artgenossen befreien. Dabei macht er sich mit einigen wenigen Sätzen verständlich.



Der Weg ist versperrt, doch der passende Schalter nicht in Sicht. Jetzt ist Ihre Kombinationsgabe gefragt.

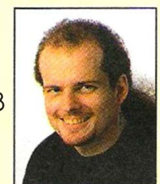


Neben Kopfarbeit ist auch Geschicklichkeit bei solchen Sprüngen gefragt.

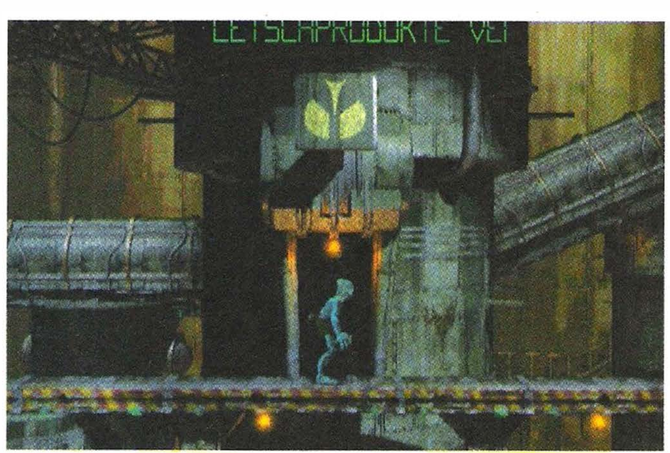
Das Metzgersyndikat führt gar Böses im Schilde: Da alle anderen Fleischlieferanten bereits ausgestorben sind, sollen die armen Mudokons als nächstes dran glauben. Der gute Abe kommt dem schaurigen Plan auf die Spur und will um jeden Preis das tödliche Sklavendasein beenden. Allerdings will er nicht ohne seine Artgenossen verduften; genau da liegt auch der Mudokon im Pfeffer. Seine Kumpels sind weder so innovativ noch so mutig wie Abe, also muß er sie erstmal überzeugen, mit ihm zu kommen. Dazu benutzen Sie die Zahlentasten, mit denen Sie den anderen Kommandos wie „Komm mit" oder „Warte" erteilen. Außerdem kann Abe laufen, schleichen, sich ducken, rollen, springen, klettern und Gegenstände benutzen. Diese Fähigkeiten ermöglichten den Leveldesignern eine eindrucksvolle Anzahl vertrackter Puzzles, die nur mit viel Nachdenken zu lösen sind. Andere sind dagegen von Ihrer Geschicklichkeit abhängig, wenn etwa bei Sprüngen das richtige Timing gefragt ist. Gesteuert wird bevorzugt mit einem Gamepad, aber auch das Keyboard leistet gute Dienste. Das besondere an *Oddworld: Abe's Oddysee* ist, daß Sie nicht einen linear verlaufenden Lösungsweg vorgegeben haben, sondern mehr oder weniger frei vorgehen dürfen. Meistens gibt es verschiedene Lösungen für ein Puzzle, außerdem hat Abe unendlich viele Leben, sollte doch einmal etwas danebengehen. Schlimmstenfalls müssen Sie ein paar Bilder vorher wieder anfangen und nochmals ein oder zwei andere Aufgaben bewältigen. Die düstere Cartoon-Atmosphäre entsteht durch die clevere Verbindung aus vorberechneten Renderszenen und der Spielgrafik, die fast nahtlos ineinander übergehen. Zusätzlich sorgen die putzigen Soundeffekte, die blendende deutsche Sprachausgabe und sich dem aktuellen Geschehen anpassende Musikstücke für gute Laune beim Spieler.

Florian Stangl ■

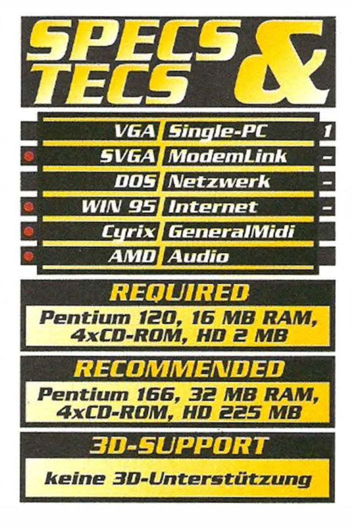
Statement



Der unnötig hohe Schwierigkeitsgrad kann einem den Spaß an *Abe's Odyssee* ganz schön vermiesen. An Grafik, Sound und den Puzzles gibt es eigentlich nicht viel auszusetzen, und auch das Leveldesign ist eigentlich klasse. Die teils hammerharten Puzzles und die schießfreudigen Gegner lassen sich glücklicherweise dank der Speicherfunktion und unendlich vieler Leben halbwegs umgehen.



Über solche Türen und Lifte erreicht Abe andere Ebenen, wo sich möglicherweise Puzzles aus dem aktuellen Level besser lösen lassen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 225 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action-Adventure

Grafik	81%
Sound	80%
Handling	79%
Multiplayer	- %
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-



Über ein Jahr lang war Funkstille, jetzt sind Eric Matthews und seine Bitmap-Brüder wieder da – und zwar mit einer Zusatz-CD-ROM für den Taktik-Knüller Z, eines der meistverkauften Strategiespiele des vergangenen Jahres.

Z Expansion Set

Ange-Z-elt



Das war's dann wohl: Unsere Panzer postieren sich vor dem feindlichen Fort und kümmern sich zunächst um die Artillerie-Geschütze auf den vier Türmen.



Startschuß: Die Karte (rechts unten) zeigt eigene (rot), neutrale (grau) und gegnerische Sektoren (blau).



Wassertreten: Roboter können auch Tümpel und Flüsse durchqueren.

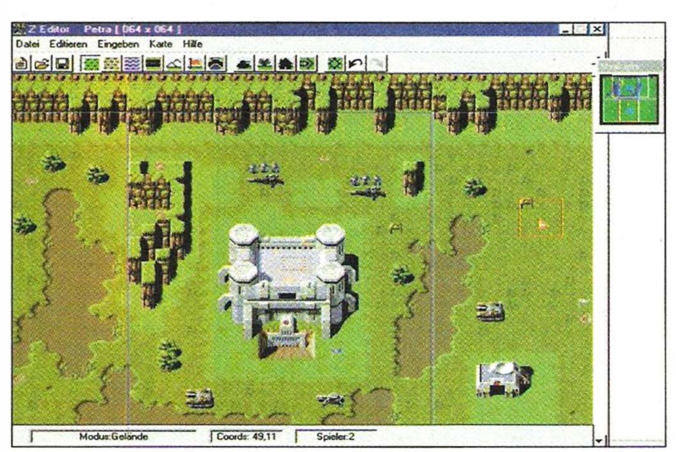
Das *Expansion Set* enthält 15 zusätzliche Singleplayer- und 25-Multiplayer-Levels gehobenen Schwierigkeitsgrades, verteilt auf die fünf bekannten Welten (Wüste, Lava, Arktis, Dschungel, Stadt). Noch immer kennt Ihre Roboter-Armee nur ein Ziel: die Eroberung und Zerstörung des gegnerischen Forts, indem Sektoren beschlagnahmt und in den dazugehörigen Fabriken zusätzliche Roboter, Jeeps, Panzer, Raketenwerfer und Geschütze produziert werden. Immer noch schwer genial: Die Überlegenheit wechselt beinahe im Sekundentakt, so daß sich auch ein verloren geglaubter Level noch in allerletzter Sekunde mit einem hinterhältigen Coup herumreißen läßt – im Multiplayer-Modus können an solch heimtückischen Blitzangriffen langjährige Freundschaften zerbrechen. Das seinerzeit recht beliebte Z war sein Geld also durchaus wert – und ist es als Bestandteil von Compilations wie Topwares *Gold Games 2* auch heute noch. Was man vom *Expansion Set* nicht unbedingt behaupten kann: keine neuen Einheiten, keine neuen Features (denkbar wären z. B. Waypoints), keine neuen Cut-Scenes und vor allem keine neuen Landschaftsgrafiken. Das ist umso tragischer, da sich in keinem anderen Genre technisch mehr getan hat als bei den Echtzeitstrategiespielen, was bei *Z* überdeutlich wird – die markante Bitmap Brothers-Arcade-Grafik inklusive brachialer Explosionen und herumfliegender Trümmer hält dem Vergleich mit der 3D-Pracht von *Total Annihilation, Myth* oder *Dungeon Keeper* nicht mehr stand. Zudem wurden die Schwächen des Pathfindings nicht beseitigt – Panzer donnern lieber eine Straße entlang als die wesentlich schnellere Abkürzung mitten durch die Botanik zu nehmen. Abgesehen von einem witzigen „Theme-Pack" für Microsoft Plus! enthält die Zusatz-CD einen umständlich zu bedienenden Karten-Editor, mit dem Sie eigene Multiplayer-Levels für zwei bis vier Spieler kreieren können; Gebäude, Einheiten, Flaggen, Seen, Felsen, Brücken und Bäume werden beliebig auf der Fläche verteilt.

Petra Maueröder ■

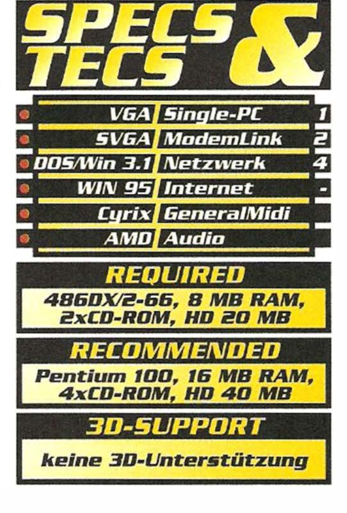
Statement



Spät, aber immerhin: Technologisch mittlerweile veraltet, fasziniert *Z* immer noch durch sein irrsinniges Tempo – perfektes Timing und etwas Dusel sind auch bei den Expansion Set-Missionen spielentscheidend. Doch die 15 Levels hat man schnell durch; was bleibt, ist ein Karten-Editor, der nur für ambitionierte Netzwerk-Spieler sinnvoll ist. Bedingt empfehlenswert!



Sieht auf den ersten Blick aus wie der brillante WarCraft 2-Editor, ist aber ungleich komplizierter zu handhaben: der neue Z-Multiplayer-Karten-Editor.



SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
●	DOS/Win 3.1	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

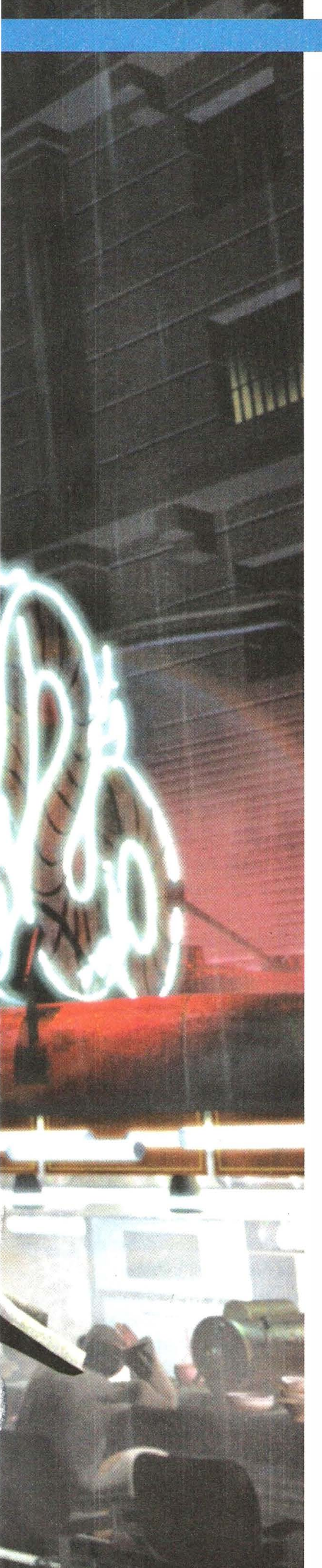
RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	65%
Sound	70%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bitmap Brothers
Preis	ca. DM 30,-







Blade Runner

Next Generation

1981 wurde Filmgeschichte geschrieben. Obwohl Blade Runner während der strapaziösen Dreharbeiten mehr als einmal zu kippen drohte, verlor Ridley Scott niemals seinen Glauben an das ehrgeizige Projekt. Der Film avancierte schnell zum Kultstreifen und gehört heute zum Pflichtprogramm eines jeden Science Fiction-Fans. Ob Westwood 1997 mit dem gleichnamigen Spiel einen ähnlichen Erfolg erzielen kann, muß sich erst noch herausstellen. Die Voraussetzungen sind jedenfalls erfüllt...

Wir befinden uns im 21. Jahrhundert. Durch die Erfindung der Replikanten hat die Tyrell Corporation die Menschheit der Besiedlung und Eroberung fremder Sternensysteme nähergebracht. Replikanten sind äußerlich von Menschen kaum zu unterscheiden, es handelt sich jedoch um hochentwickelte Androiden, die mit Hilfe von Genmanipulation eigenständige Gedanken entwickeln können. Und genau das ist das Problem: Einige Replikanten haben herausgefunden, daß die Tyrell Corporation ihre Lebensdauer auf vier Jahre beschränkt hat. Seit eine Gruppe Replikanten auf einem fernen Planeten ein grausames Massaker in einer Siedlung angerichtet hat, herrscht für sie absolutes Einreiseverbot. Doch daran halten sich natürlich nicht alle, immer wieder tauchen Replikanten in Großstädten auf, und die Polizei hat alle Hände voll zu tun, sie „aus dem Verkehr zu ziehen" – so die offizielle Bezeichnung. Ausgebildete Spezialeinheiten, genannt die „Blade Runner", machen Jagd auf die unerwünschten Androiden...

Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runner, ein legaler Kopfgeldjäger im Auftrag der Polizei von Los Angeles. Sie erhalten den Auftrag, den Überfall auf eine kleine Zoohandlung, bei der alle Tiere kaltblütig abgeschlachtet wurden, aufzuklären und geraten dabei schnell an einen viel größeren Fisch. Eine Gruppe Replikanten der Baureihe Nexus 6 ist scheinbar auf der Erde gelandet und versucht, Informationen über die Neutralisierung der vierjährigen Lebensdauer aufzutreiben...

Echtzeit-Adventure?

Westwood betonte in den vergangenen Monaten immer wieder, daß ein einfaches Adventure für sie auf gar keinen Fall in Frage kommen würde. Für *Blade Runner* mußte es etwas besonderes sein – und das ist es geworden. So unglaublich es klingt, aber *Blade Runner* ist wirklich



Das Haus droht zu explodieren! Nachdem McCoy einen der Angestellten befreit hat, flüchten beide in Richtung DNA-Gasse.



Auf der Suche nach den flüchtigen Replikanten muß Ray McCoy auch der Kanalisation von Los Angeles einen Besuch abstatten.



Der Kippel. Hier wird der gesamte Sondermüll von Los Angeles gelagert. Ein ideales Versteck für Schwerverbrecher und Replikanten.

das erste Echtzeit-Adventure. Das Spiel beginnt immer mit der gleichen Szene: Sie landen vor der Zoohandlung und quetschen den Besitzer aus. Das war's dann aber auch schon, denn der Rest des Spiels ist nicht vorgegeben, sondern wird berechnet. Lediglich der erste Replikant ist immer Zuben, der chinesische Koch in der Sushi-Bar. Wie Sie aber auf seine Spur kommen, hängt ganz von Ihrer Spielweise ab. Selbst wenn Sie ihn gefunden haben, heißt das noch nicht, daß der Fall abgeschlossen ist. Es kann beispielsweise passieren, daß er die Flucht ergreift und Hals über Kopf verschwindet. Vielleicht sind Sie auch schnell genug und können ihn verfolgen, oder er lauert Ihnen auf, da er Sie als Blade Runner entlarvt hat? Insgesamt gibt es im Spiel 70 Charaktere, von denen ein bestimmter Anteil immer Replikanten oder Sympathisanten sind. In diesem Punkt erinnert *Blade Runner* ein wenig an den Brettspielklassiker *Cluedo*. Die grobe Rahmenhandlung ist bekannt, nur nicht, wer der Täter ist – in diesem Fall stellt sich eben die Frage, wer ist ein Replikant?

Damit das System funktioniert, mußte Westwood gleich mehrere Design-Hürden überwinden. Zunächst konnte man keine vorberechneten Animationen verwenden, da das Verhalten der Personen nicht vorgegeben werden sollte. Für jede Eventualität eine eigene Animation zu entwickeln hätte Jahre gedauert und den Speicherbedarf drastisch erhöht. Doch zur Grafik später mehr. Das zweite Problem war die Sprachausgabe, die aus Bausteinen bestehen mußte, um Gespräche der jeweiligen Situation anzupassen. Vor allem durften Sätze am Ende nicht falsch betont werden, sonst hätten die Dialoge holprig geklungen. Westwood hat all diese Hindernisse mit Bravour gemeistert, das Spiel funktioniert tadellos.

Das Inventory

Westwood hat bewußt auf ein klassisches Inventory verzichtet, denn im Laufe des Spiels kann man mit mehr als 500 Gegenständen und Hinweisen konfrontiert werden – und es wäre doch ziemlich mühsam, sich durch alle durchzuklicken. Deshalb wurde ein „intelligentes Interface" entwickelt, das dem Spieler einfach Entscheidungen abnimmt. Ein Beispiel: Sie finden bei Early, dem Besitzer eines Nachtclubs, eine Rechnung über den Kauf seltener Schmuckstücke, die zufällig auch von Replikanten getragen werden. Was würden Sie machen? Early auf die Quittung ansprechen? Genau das übernimmt die „Künstliche Intelligenz" des Interfaces... Die folgende Darstellung soll erläutern, wie das „Inventory" bei *Blade Runner* benutzt wird und welche Möglichkeiten es dem Spieler bietet.



Ist ein Täter erst einmal überführt, so landet er natürlich automatisch in der Verbrecherkartei.

In dieser Datenbank werden alle Hinweise, egal zu welchem Fall, komplett aufgelistet.



Der Name des Verdächtigen, in diesem Fall Sadik.

Mit diesen beiden Pfeilen blättert man durch die Datenbank.

Diese Tabelle beinhaltet alle Straftaten, mit denen der Täter in Zusammenhang gebracht wird.

Wenn auf einen Hinweis oder Gegenstand geklickt wird, so erscheint dieser entweder auf dem Bildschirm, oder eine Zeugenaussage wird per Sprachausgabe wiederholt.

Hier können nicht gewünschte Informationen herausgefiltert werden.

Alle Hinweise zur betreffenden Person werden in die Datenbank eingetragen.



In der Straße der Händler können Sie sehr viele Informationen sammeln. Gerüchte gehören zum Alltag eines jeden Geschäftsmannes.

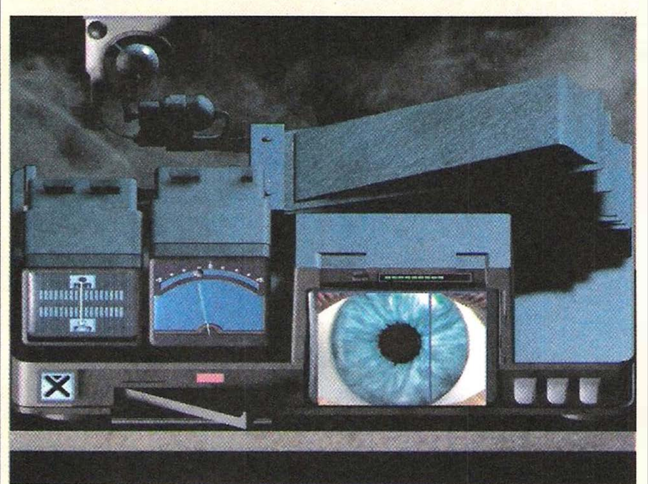


Idylle im 21. Jahrhundert: McCoy siniert über das Leben.

Viel wichtiger als die Präsentation ist aber natürlich das Gameplay. Bei einem offenen System, wie es *Blade Runner* verwendet, ist die Gefahr groß, daß sich der Spieler in eine Sackgasse manövriert. Wir haben *Blade Runner* mehrmals durchgespielt und konnten keine „Dead Ends" entdecken. Es dauert nur einige Zeit, bis man sich daran gewöhnt, daß sich die Story nicht weiterentwickeln kann, wenn man niemals zur Ruhe kommt und ständig nach neuen Hinweisen sucht. Es kann durchaus vorkommen, daß ein normaler Streifenpolizist in der Zwischenzeit eine wichtige Aussage aufnehmen konnte und diese in den Zentralcomputer eingespeist hat. Diesen Großrechner kann man am nächsten Tag in Ruhe anzapfen und sich die nötigen Informationen besorgen. Darüber hinaus können auch eigene Beweismittel eingespeist werden. Allerdings sollten Sie vorsichtig werden, sobald Sie Material finden, das McCoy als Replikant belastet. McCoy ein Replikant? Ja, auch das ist möglich, es wird nur nie explizit ausgesprochen. Wenn Sie beispielsweise einen unschuldigen Menschen erschießen, werden Sie sofort als Replikant oder zumindest als helfende Hand verdächtigt – außer es gelingt Ihnen, die Leiche zu verstecken. Angenommen, Sie schaffen es nicht, dann sind Sie plötzlich auf der Flucht, und zwar vor der Polizei und den Replikanten! Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie Farbe bekennen. Entweder Sie machen weiter Jagd auf die Androiden, oder Sie stellen sich gegen das Gesetz und werden von den Replikanten akzeptiert. Irgendwann weiß man nicht mehr, ob man nun Mensch oder Replikant ist, man spielt einfach weiter und entscheidet sich quasi durch sein Handeln für die eine oder andere Seite.

Voigt-Kampf-Test

Mit dem Voigt-Kampf-Test können Sie Replikanten identifizieren. Der Test versucht, emotionale Regungen zu erzeugen, und setzt voraus, daß dem Delinquenten die entsprechenden Fragen gestellt werden. Im Spiel müssen Sie zunächst das Gerät mit ein paar einfachen Fragen (Wie ist Ihr Name?) kalibrieren, dann können Sie mit den drei Knöpfen an der rechten Seite die Befragung durchführen. Links wird angezeigt, ob sich humanoide oder künstliche Regungen zeigen.



Die richtige Fragestellung und der Test fördern die Wahrheit ans Tageslicht.

Unterteilung in Kapitel

Damit das Spiel nicht irgendwann völlig außer Kontrolle gerät, hat sich Westwood für die Unterteilung in fünf Kapitel entschieden, die jeweils von einer Videosequenz eingeleitet werden. Aber wie passen diese Szenen in eine Story, die nicht vorgegeben, sondern berechnet sein soll? In den Videos sind nur Personen zu sehen, die keine maßgebliche Funktion ausüben, wie zum Beispiel Opfer, oder als Bösewicht feststehen, wie zum Beispiel der Ober-Replikant Clovis. Außerdem wird man innerhalb eines Spiels niemals alle Sequenzen zu

Dialoge

Die Kommunikation wird in *Blade Runner* von der Künstlichen Intelligenz gesteuert, außer Sie entscheiden sich für eine manuelle Gesprächsführung. In vier Stufen können Sie festlegen, wie sich Ray McCoy im Umgang mit anderen Personen verhalten soll. Ist er höflich, so entgeht ihm vielleicht eine entscheidene Information, weil sein Gegenüber diese Freundlichkeit versucht auszunutzen. Mit grober Vorgehensweise kommt McCoy aber auch nur in den seltensten Fällen weiter, weil er nur allzu schnell mit dem Voigt-Kampf-Test droht. Es bleibt also die normale Unterhaltung, mit der sich die besten Ergebnisse erzielen lassen. Von einer zufälligen Plauderei sollten Sie absehen, da sich McCoy dann zu einem sehr launischen Zeitgenossen entwickelt. Aber vielleicht ist es ja genau das, was Sie wollen?

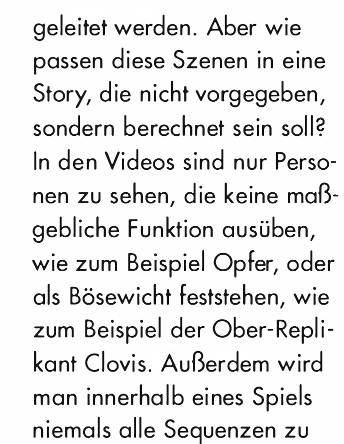
Manuell

Höflich

Normal

Grob

Zufällig





Gesicht bekommen, höchstens nach dem dritten bis vierten Mal.
Um trotzdem Mißverständnissen vorzubeugen: Die Rahmenhandlung steht natürlich schon vor jedem Spiel fest, unterschiedlich ist nur die Art und Weise, wie das große Puzzle zusammengefügt wird und für welche Partei man sich entscheidet.

Wie nah ist Blade Runner am Film?

Muß man den Film gesehen haben, um *Blade Runner* spielen zu können, oder kann man irgendeinen Nutzen daraus ziehen? Nein, Westwood hat sich eine Regel aufgestellt: Alles, was im Film vorkommt, kann im Spiel nicht beeinflußt werden. Das heißt im Klartext: Wenn Sie J. F. Sebastian besuchen, können Sie ihn zum Beispiel nicht umbringen,



Auch dieser Nachtclub gehört zu Earlys Unterhaltungs-Imperium.

Sie können es nicht einmal versuchen.
Westwood hat vielmehr ein Spiel geschaffen, das auf *Blade Runner* basiert, und dabei sehr viele Elemente aus dem Kultstreifen übernommen. Bestes Beispiel sind die Kamerafahrten. Wenn Sie das Polizeipräsidium betreten und das Büro Ihres Captains betreten, bewegt sich der Blickwinkel langsam nach unten, um dann schließlich völlig in den unaufgeräumten Raum überzublenden. Auf dem Weg in die DNA-Gasse kommt Ihnen eine Horde chinesischer Fahrradfahrer entgegen, und der Anflug auf das Tyrell-Gebäude ist ebenfalls aus dem Film bekannt. Das macht *Blade Runner* für Fans unglaublich interessant, aber nicht einfacher.
Die Story des Films findet auf einer Art Nebenschauplatz statt. Sie erinnern sich an die Anfangsszene mit dem Voigt-Kampf-Test? Es ist beispielsweise möglich, das Appartement von Leon zu betreten und zu durchsuchen. Sie werden Holdens Dienstmarke finden – ein netter Gag, genauso wie Deckards Eintrag in der Bestenliste auf dem Trainingsgelände.
Apropos Trainingsgelände: Hier handelt es sich um ein



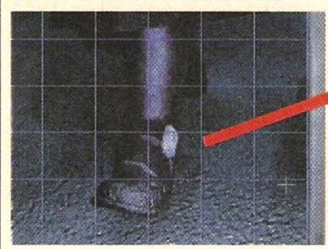
Die schrillen Neonlichter verbreiten zusammen mit den gleißend hellen Straßenlampen eine unangenehme, kalte Atmosphäre.

Das Esper

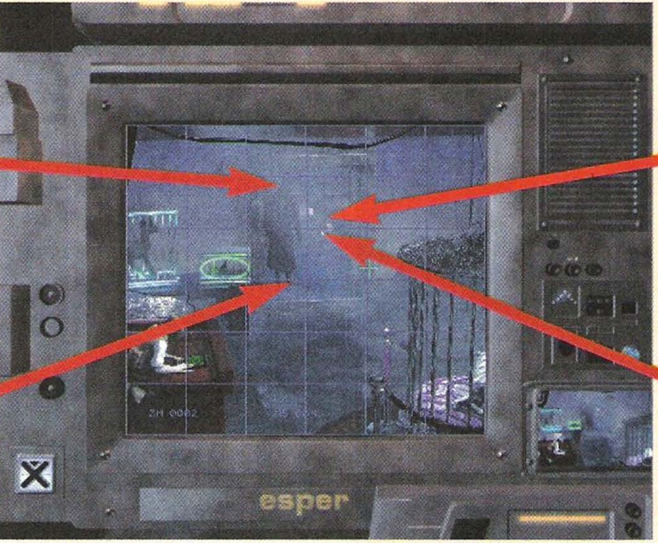
Das Esper ist eine futuristische Maschine zur exakten Bildanalyse, die im Film überhaupt nicht erklärt wird – sie ist einfach vorhanden. Wir versuchen's trotzdem zu erläutern: Das Gerät kann jedes Bildformat verarbeiten, ob Videodisc, Papierausdruck oder Polaroid. Nach einem Scan können Sie jeden Ausschnitt beliebig oft vergrößern, Limitierungen gibt es eigentlich nicht. Ganz im Gegenteil, denn das Esper kann außerdem zweidimensionale Bilder dreidimensional darstellen, d. h. Sie können die Perspektive in das Bild „hineindrehen". Im Film macht das Harrison Ford über verwirrende Winkelangaben, im Spiel übernimmt das der Rechner für Sie. In der Praxis sieht das folgendermaßen aus: Sie wählen den gewünschten Ausschnitt aus, der Computer bemerkt, daß es sich um eine signifikante Stelle handelt und dreht das Bild gegebenenfalls. Ob Sie einen relevanten Hinweis entdeckt haben, erkennen Sie an McCoys Reaktion. Wenn er dem Esper mitteilt: „Mach mir einen Ausdruck davon!", so können Sie davon ausgehen, auf eine heiße Spur gestoßen zu sein.



McCoy kennt diesen Typen. Er muß in den Tiermord verwickelt sein.



Der Killer trägt dreckige Militärstiefel, er stammt nicht aus der Stadt.



Dieses Bild befindet sich in der Ausgangsposition. Mit der Maus lassen sich nun Bildrahmen aufziehen, die vom Esper vergrößert werden.

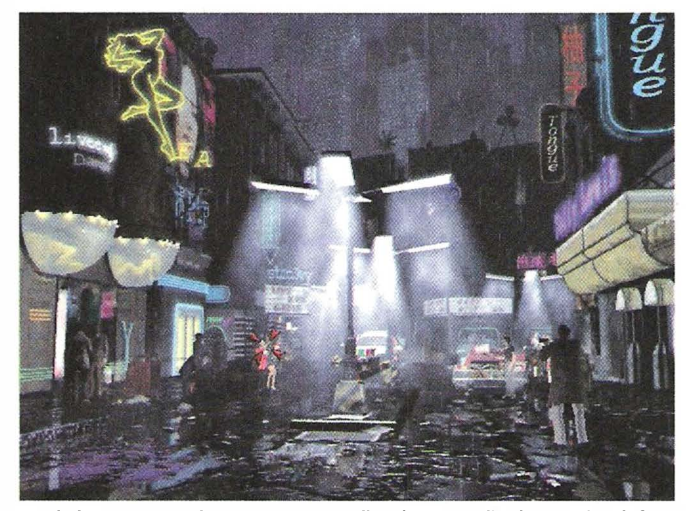


Der schwarze Wagen hat ein paar Kratzer. Das ist verdächtig.

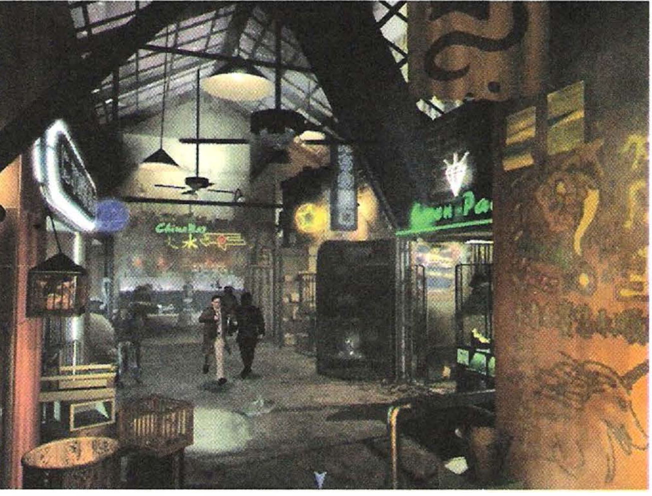


Das Nummernschild läßt sich erkennen, das Labor wird erfreut sein.





Gordo hat eine Geisel genommen. Das allein beweist allerdings nicht, daß er ein Replikant ist. Er könnte auch nur Sympathie für die Androiden zeigen.



McCoy eilt zu seinem Spinner, seinem Wagen. Eine neue Spur muß im Labor überprüft werden, bevor sich der Verdächtige aus dem Staub macht.

nettes Ballerspielchen, in dem möglichst viele Pappkameraden abgeballert werden müssen, um die Zielsicherheit McCoys zu verbessern. Generell hält sich die Action jedoch in Grenzen, vor allem im leichtesten Schwierigkeitsmodus läßt sich fast jeder Gegner mit drei bis vier Kugeln „aus dem Verkehr ziehen". Action-Elemente werden von Westwood nur eingesetzt, um die Spannung bei Verfolgungsjagden durch die Stadt zu erhöhen.

Auf traditionelle Puzzles wurde in *Blade Runner* verzichtet. Es hat auch wenig Sinn, McCoy zum Beispiel ein Metallstück suchen zu lassen, damit er daraus einen Türstopper basteln kann. McCoy ist Blade Runner, er jagt Replikanten und keine Gegenstände.



Die Verdächtige Lucy wurde zuletzt in der Spielhalle gesehen.



Im Nachtclub muß man an einem hartnäckigen Türsteher vorbei.

Keine traditionellen Puzzles und Rätsel

Vielmehr müssen verschiedene Personen gegeneinander ausgespielt werden, um an Informationen heranzukommen, die ihn auf der Suche nach den Replikanten weiterbringen. Dazu steht ein komplexes und leistungsfähiges Inventory zur Verfügung (siehe Kasten: Das Inventory), mit dem stets die aktuelle Situation beurteilt werden kann.

Effektvolle Grafik

Wenn man *Blade Runner* zum ersten Mal spielt, wird man vor allem von den unglaublichen Effekten erschlagen. Über Geschäften und Nachtclubs sind blinkende Schriftzüge angebracht, die ihr neonfarbenes Licht auf die dunklen Häuser abstrahlen, Regentropfen prasseln auf Autodächer, Windschutzscheiben und in kleine Pfützen. Dunst steigt aus den Gulli-Deckeln auf, kleine Feuer lodern aus brennenden Ölfässern, und landet ein Spinner, so wird die Umgebung in leichten Nebel eingehüllt. Feinste Muster durchziehen den Bildschirm, wenn sich die Lichtquelle hinter einem der zahlreichen Ventilatoren befindet.

Diese Effekte werden nur durch einen Trick möglich. Westwood hatte sich das Ziel gesteckt, daß *Blade Runner* schon mit geringen Hardwarevoraussetzungen akzeptabel laufen muß. Um bei der Grafik dennoch keine Abstriche machen zu müssen, verwendete man eine komplexe Emulation, die 24 Bit-Farben auf einer 2 MB-Grafikkarte ermöglicht. Das Resultat ist

Spiel-Film

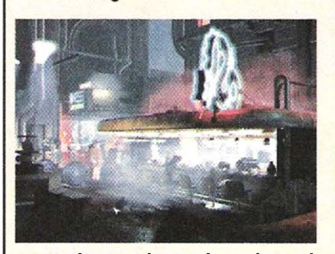
Um zu verdeutlichen, wie intensiv sich Westwood mit dem Film auseinandergesetzt hat, vergleichen wir hier ein paar Szenen (links das Spiel, rechts der Film).




Die Eingangshalle zu J. F. Sebastians bescheidener Wohnung.

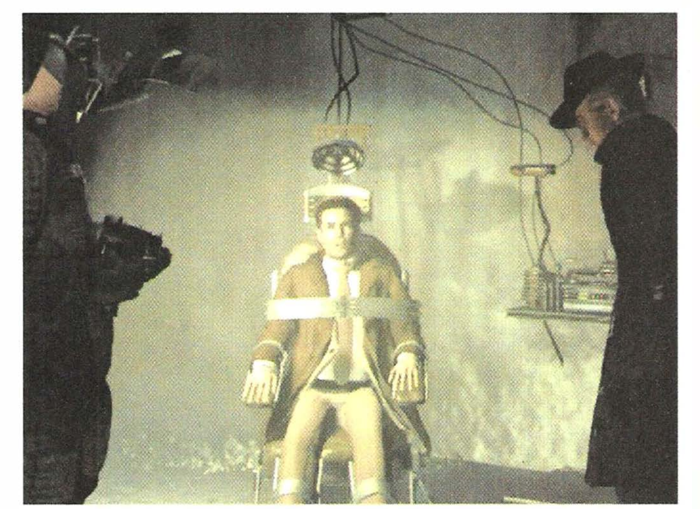



Das Polizeigebäude wurde besonders detailliert umgesetzt.




Die Sushi-Bar: der Dreh- und Angelpunkt in Los Angeles.





Im Vergleich

Blade Runner ist kein Adventure im herkömmlichen Sinn, soviel sollte mittlerweile klar sein. Obwohl es anfangs niemand glauben wollte, hat Westwood das erste Echtzeit-Adventure geschaffen. Aus diesem Grund hinkt auch der Vergleich mit anderen Vertretern des Genres, die sich zum größten Teil linear und vorhersehbar durchspielen lassen. Trotzdem: *Blade Runner* setzt ein eindeutiges Zeichen für die Industrie, und viele Spielehersteller werden es wohl zu deuten wissen und gerade jetzt, in genau diesem Moment, an ähnlichen Programmroutinen sitzen.

Spiel	Wertung
Blade Runner	92%
Monkey Island 3	88%
Baphomets Fluch 2	85%
Toonstruck	85%
Discworld 2	83%



Ray McCoy wird von der Polizei verdächtigt, mit den Replikanten unter einer Decke zu stecken. Crystal Steele eilt im letzten Moment zur Rettung.

überwältigend. Lediglich die Figuren, die aus einer Mischung aus Voxel- und Polygontechnik bestehen, machen manchmal einen arg grobkörnigen Eindruck. Häßliche Ecken und Kanten lassen sich erkennen, sobald eine Figur zu stark in den Vordergrund tritt. Solange sich die Personen ungefähr in der Mitte des Bildschirms aufhalten, ist alles in bester Ordnung. Zur Animation verwendete Westwood „Motion Capturing", um natürliche Bewegungen realisieren zu können. Die Verwendung von Polygonmodellen ermöglicht außerdem die Berechnung von Aktionen, was aufgrund der relativ freien Storyline unbedingt notwendig war.

Die Hardwareanforderungen halten sich dennoch in Grenzen, lediglich Speicher ist für *Blade Runner* eminent wichtig. Mit 16 MB RAM kann man zwar spielen, flüssig wird es aber erst ab 32 MB. Die Performance läßt sich gewaltig nach oben schrauben, indem man eine Komplettinstallation wählt. Dann sollten Sie allerdings 1,5 Gigabyte auf der Festplatte freischaufeln. Die mittlere Installation ist deshalb wohl am alltagstauglichsten, obwohl mit 380 MB immer noch üppig dimensioniert.

Atmosphäre: Videos und Sprachausgabe

Für sehr viel Atmosphäre sorgen die geradezu sensationellen Zwischensequenzen, mit denen Westwood wieder einmal seiner Vorreiterrolle gerecht wird. Das Rohmaterial für die Erstellung dieser Szenen war übrigens gleichzeitig Ausgangsbasis für viele Locations im Spiel, um den qualitativen Unterschied und vor allem den Grafikstil nicht zu weit auseinanderklaffen zu lassen.

Die deutsche Sprachausgabe verdient ebenfalls ein ausgesprochenes Lob. McCoy wirkt manchmal arrogant, ab und zu auch verzweifelt – der Sprecher hat es verstanden, sich auf seine Rolle einzustellen. Dementsprechend mitreißend wirken manche Situationen. Apropos deutsche Version: Allen Befürchtungen zum Trotz wurde *Blade Runner* für unseren Markt nicht zensiert, sondern in seiner Urfassung belassen.

Oliver Menne

Statement



Zugegeben, ich war auch anfangs skeptisch, ob sich Westwood mit seinen Behauptungen nicht ein wenig weit aus dem Fenster gelehnt hat. Letztlich können die Jungs aus Las Vegas aber mit einem lachenden Auge auf die kritischen Stimmen zurückblicken, denn *Blade Runner* wird den hohen Erwartungen mehr als gerecht. Das brillante Spielsystem, das mehr einen packenden Thriller als ein klassisches Adventure inszeniert, kann auf Anhieb begeistern und bietet ausreichend Faszination, um immer wieder ein Spiel zu starten. Mit Abstrichen bei der Darstellung der Personen ist die Grafik geradezu sensationell – vor allem die zahlreichen Effekte tragen sehr viel zur einzigartigen Atmosphäre bei. *Blade Runner* könnte eine neue Adventure-Generation einläuten.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 130 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 380 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Adventure

Grafik	88%
Sound	93%
Handling	93%
Multiplayer	-
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM100,-

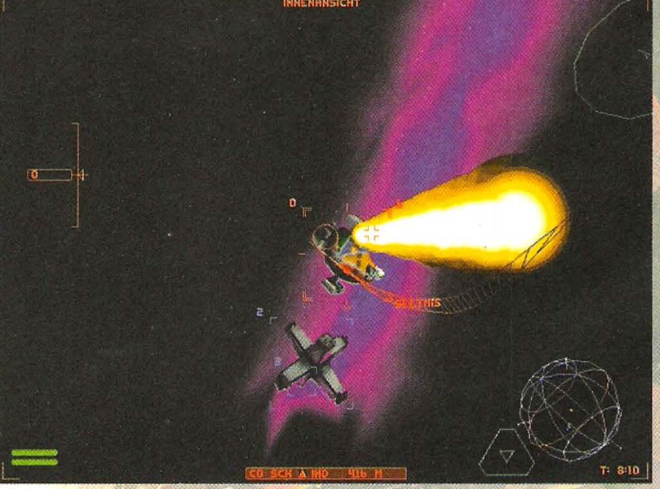
I-War

Interstellar

Ei, war da nicht mal ein Wing Commander? Sechs Engländer wollen es mit I-War dem riesigen Origin-Team zeigen. Eine durchdachte Hintergrundgeschichte, packende Missionen und ein vollmundiger Simulationsanteil klingen vielversprechend.



Die Missionen erhalten ständig durch neue Funksprüche eine Wendung und werden somit nie langweilig, sondern fordern Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit.



Die Raumschlachten in I-War lassen in puncto Dynamik nichts zu wünschen übrig: Flotte Gleiter und gigantische Lasertürme sorgen für heftige Feuergefechte.



3D-Hardware & Netzwerk

Da Particle Systems mit *I-War* nicht irgendwann nächstes Jahr herauskommen wollten, haben sie auf die Unterstützung von 3D-Grafikkarten und Netzwerken für Mehrspieler-Partien verzichtet. Bis zum Sommer 1998 wollen die Engländer aber entweder einen Patch für diese beiden fehlenden Features oder gleich eine Missions-CD mit neuen Einsätzen, fortgesetzter Story und einer erweiterten Spielwelt für Multiplayer-Fans herausbringen.

Es herrscht Krieg in der Galaxis. Seit ewigen Zeiten, ein Ende ist nicht abzusehen. Irgenwann in ferner Zukunft ist die Erde ökologisch am Ende, und die Menschen sind auf Rohstoffe von kolonisierten Planeten angewiesen. Das geht solange gut, bis die Kolonien keine Lust mehr haben, unter der Fuchtel der Terraner zu leben und sich mit Gewalt zur Wehr setzen. Der Infinite War, kurz *I-War,* wird geführt zwischen dem herrschenden Commonwealth, das von der Erde aus die Kolonien regiert, und den abtrünnigen Indies. Während die „Navy" genannten Regierungstruppen Wert auf Disziplin und Ordnung legen, geht es bei den Aufständischen erheblich lockerer zu. Sie bemalen sogar die geklauten Raumschiffe der Navy mit grellbunten Graffiti, um den Gegner zusätzlich zu provozieren. Mitten in diese unendliche Auseinandersetzung stolpern Sie als junger Kommandant einer Korvette namens Dreadnaught, ein mächtiges Kampfschiff mit bewegter Vergangenheit. Die illustre Hintergrundgeschichte von *I-War* wird von einem einleitenden, 13minütigen, vollständig gerenderten Video erläutert, das mit vergleichbaren Werken der Origin-Kollegen durchaus mithalten kann.

Physikalisch korrekt

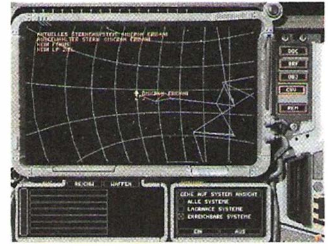
Das nur aus sechs Mann bestehende Team von Particle Systems legte bei *I-War* viel Wert auf ein nachvollziehbares Design der Raumschiffe und deren Technik. Ihre Korvette beispielsweise ist auch mit dem heutigen Wissenstand erklärbar: In dem runden Rumpfteil arbeitet ein Partikelbeschleuniger für die Energieerzeugung. Die Teilchen werden durch Magnetfelder zum Antrieb oder für die Waffen umgelenkt, zusätzlich arbeiten eine ganze Reihe von Kühlfeldern und Reaktoren im Schiffsinnern. Die Designer haben auch die Masse eines solchen Stahlkolosses überschlagen und die entsprechende Trägheit bei der Steuerung eingebaut. Wer sich schon immer gewundert hat, warum bei *Wing Commander* die Gleiter ohne jede Verzögerung die Richtung ändern können, wird sich darüber freuen. Eine gewisse Eingewöhnungszeit ist auf jeden Fall erforderlich, doch erlaubt diese realistischere Art der Steuerung mit einer Kombination aus Drehen des Rumpfes und Beschleunigen etliche komplexe Manöver, die es so in anderen Spielen noch nie gab. Das ermöglicht zum einen vielseitigere Raumkämpfe, erhöht zum anderen aber auch den Schwierigkeitsgrad.

Training empfohlen

Particle Systems hat aus Gründen der schnelleren Eingewöhnung sechs Trainingsmissionen für Sie vorbereitet, die Sie mit der Handhabung der Korvette und den Waffensystemen vertraut machen sollen. Selbst wer schon so manche Weltraumsimulation gespielt hat, sollte sich das abwechslungsreiche Training nicht entgehen lassen, denn nur so werden Sie in den späteren Missionen eine Chance haben. Gesteuert wird *I-War* am besten mit einem analogen Joystick in Kombination mit Maus und Tastatur. Der Joystick sollte einen Coolie-Hat besitzen, mit dem Sie schnell neue Navigationspunkte oder Gegner auswählen können, ohne den Blick vom Bildschirm abwenden zu müssen. Die Maus dürfen Sie auch weglassen, wenn Sie stattdessen ein paar zusätzliche Tastaturkommandos benützen. Eines der wichtigsten Instrumente der Korvette ist übrigens der Autopilot, der so heikle Aufgaben wie Andocken, Annähern, Formationsflüge oder das An-



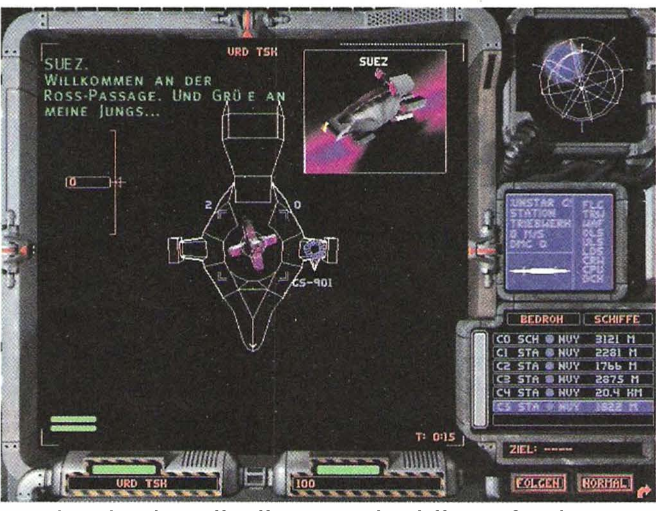
Die vier Arbeitsplätze wählen Sie per Maus in dieser gerenderten 3D-Umgebung oder per Tastendruck.



Die Sternenkarte hilft Ihnen beim Auswählen des nächsten Navigationspunktes.



Ob es sich bei den 3D-Objekten um so eine riesige Raumstation oder um kleine Minen handelt – die 3D-Engine ruckelt auch auf kleineren Pentiums nicht.

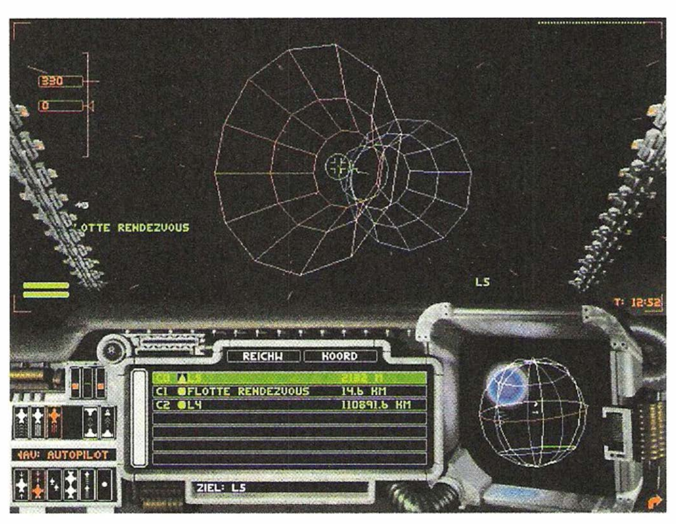


Der Arbeitsplatz des Waffenoffiziers zeigt Ihr Schiff von außen, damit es sich bei einer Schlacht gegen mehrere Gegner besser navigieren läßt.





Die aufwendig gerenderten Zwischensequenzen werden nahtlos eingespielt und erhöhen die dichte Atmosphäre der Hintergrundgeschichte.



Diese beiden Trichter kennzeichnen die sogenannten La Grange-Punkte, mit denen sich interstellare Entfernungen überbrücken lassen.

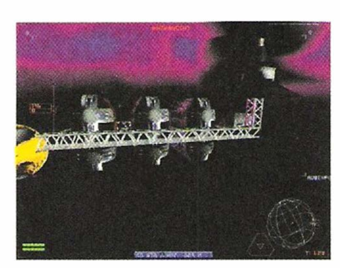
gleichen der Geschwindigkeit an ein anderes Objekt übernimmt.

Vier Arbeitsplätze

Ihre Korvette ist gleich mit vier Arbeitsplätzen in der Zentrale ausgestattet. Der Navigator, der Waffenoffizier und der Ingenieur besitzen jeweils eigene Displays mit umfangreichen Informationen, während der Kommandant alle wichtigen Aufgaben gesammelt übernehmen kann. Oft ist es aber sinnvoller, vom Platz des Waffenoffiziers aus zu kämpfen, bei Reparaturen müssen Sie ohnehin zum Ingenieur schalten, wenn Sie etwas verändern wollen. Vom Platz des Kommandanten aus erreichen Sie außerdem das Missionsbriefing, die zu erledigenden Ziele der Mission, eine Sternenkarte zur besseren Übersicht und vor allem die Fernsteuerung, mit der Sie deaktivierte Einheiten übernehmen können.

Komplexes Missionsdesign

Wie wichtig all diese Eigenheiten der Korvette sind, merken Sie spätestens nach den ersten Missionen. Die profitieren ganz erheblich von der komplexeren Steuerung und der durchdachten Ausrüstung der Korvette mit verschiedenen Waffensystemen. Meistens sind Ihre Einsätze in mehrere Aufgaben unterteilt, doch oft verschaffen überraschende Ereignisse Ihnen zusätzliche Arbeit. So kann sich eine Routinepatrouille schnell zur Hetzjagd durch mehrere Sternensysteme entwickeln oder ein harmloser Transportflug zum Wendepunkt des Krieges werden. Am bedeutendsten ist aber, daß sich die rund 40 Missionen kaum ähneln oder gar wiederholen, sondern immer wieder spannende Überraschungen bereithalten. Abhängig von Ihren Leistungen verzweigt die Handlung mehrmals, was zu insgesamt vier verschiedenen Enden der Geschichte führt, die natürlich nicht alle positiv sind.Wer allzu unbedacht die Missionen durchfliegt, übersieht oftmals die kleinen Hinweise auf wichtige Nebenschauplätze, die später aber wichtig werden können. Verstärkt wird das durch die Funksprüche anderer Einheiten und Mitteilungen Ihrer Crew, die für viel Atmosphäre sorgen. Sinnvolle Details finden Sie allerorten: Möchte sich ein hoher Flottenoffizier den Probeflug eines neuen Raumschiff-Prototyps



Beim Andocken an Raumstationen oder größere Schiffe hilft der zuschaltbare Autopilot.

aus der Nähe ansehen, fliegen Sie nicht einfach los und setzen ihn ab. Nein, in *I-War* docken Sie erstmal an seinem Schiff an, lassen ihn an Bord kommen, unterhalten sich kurz mit ihm und starten dann zum Trainingssektor. Dort kann es passieren, daß der Offizier plötzlich neue Anweisungen erteilt, die Ihre Mission völlig über den Haufen wirft. Langeweile kommt so nie auf. Prächtig auch die Gegnerintelligenz: Wenn Sie unvorsichtigerweise Ihr Schiff anhalten, kann es passieren, daß ein Feind andockt und Ihre Crew als Geiseln nimmt.

Nahkampf im Weltall

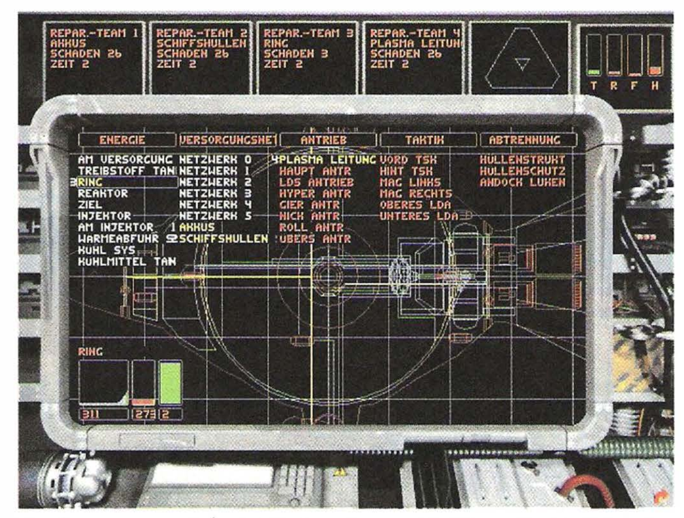
Natürlich stehen auch bei *I-War* actionreiche Raumkämpfe klar im Mittelpunkt. Particle Systems hat Wert darauf gelegt, daß der Spieler seine Gegner auch wirklich zu Gesicht bekommt und die detaillierten

Im Vergleich

Die Luft ist dünn bei den Weltraumsimulationen: *I-War* legt für das erste Produkt eines nur sechs Mann starken Programmierteams einen fulminanten Start hin. Die für Gelegenheitsspieler schwer zugängliche Steuerung und die stellenweise zu trocken wirkende Atmosphäre lassen dem brillanten *Starfleet Academy* den Spitzenplatz, das mit fesselnden Missionen und schönen Videosequenzen für Piloten die erste Wahl ist. *Wing Commander 4* wurde aufgrund des in Kürze erscheinenden Nachfolgers von uns um 5% abgewertet und ist *I-War* zumindest im Missionsdesign klar unterlegen, aber viel leichter zugänglich. Immer noch die beste Empfehlung für *Star Wars*-Jünger ist *TIE Fighter*, das grafisch nicht mehr auf dem neuesten Stand ist, spielerisch aber noch eine Menge zu bieten hat. Das skurrile *Darklight Conflict* erinnert grafisch noch am ehesten an *I-War*, läßt aber eine packende Story und abwechslungsreiche Missionen vermissen.

Spiel	Wertung
Starfleet Academy	91%
I-War	89%
Wing Commander 4	88% (neu)
TIE Fighter	85%
Darklight Conflict	71%

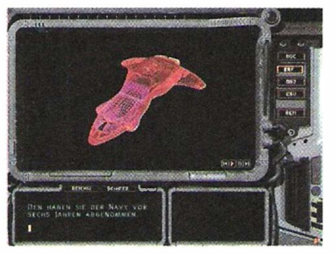




Das Reparaturteam hat alle Hände voll zu tun. Benötigen Sie beispielsweise dringend den Antrieb, dirigieren Sie die Leute von Hand um.



Hier gut zu erkennen: Der lila Nebel färbt die Umgebung sowie das feindliche Raumschiff gleichfalls in Echtzeit ein.



Die Einsatzbesprechungen werden von vorberechneten Videos untermalt.

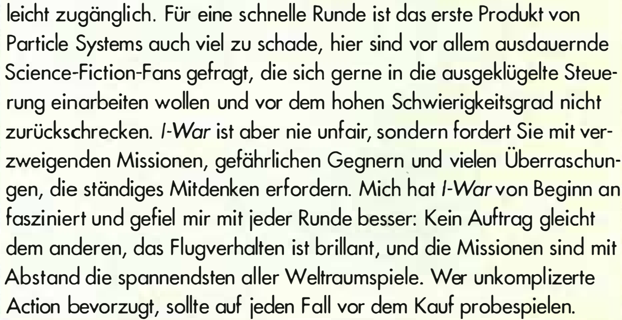
Polygonobjekte nicht zu mageren Strichen auf dem Radar verkümmern. Also reduzierten sie die Reichweite der Waffen auf ein erträgliches Maß, so daß Sie sich sowohl mit Laserkanonen als auch mit Raketen nahe an die Indies heranwagen müssen. Wenn Sie sich wundern, warum Ihre Gegner Ihnen so oft die Ober- bzw. Unterseite ihrer Schiffe zuwenden: Dort sitzen die Schutzschilde, die dagegen am Heck ziemlich schwach sind. Daher sollten auch Sie versuchen, auf Ihren Antrieb feuernde Gegner durch ein Kippen des Schiffs abzuschütteln, um sie dann selbst unter Feuer zu nehmen. Im Kampf gegen die Indies hilft nicht nur der Autopilot, sondern auch das clever aufgebaute Head-Up-Display, das Sie mit Informationen über die Schirme des Gegners, seine Flugrichtung, die Entfernung und die Beschädigung versorgt. Dadurch sind Sie auch im Vollbildmodus stets umfassend über die Lage im Bilde.

Grafik wie aus einem Guß

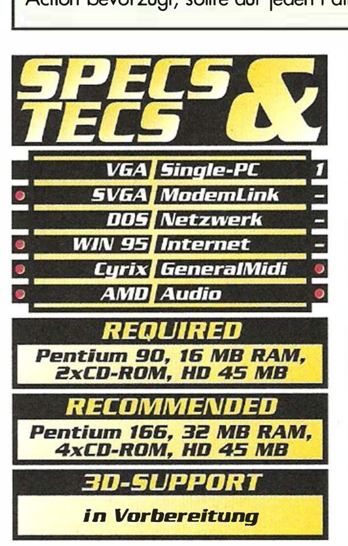
Eine besondere Erwähnung verdient die grafische Aufmachung von *I-War.* Da es für ein kleines Team wie Particle Systems einfach zu teuer gewesen wäre, hochbezahlte Schauspieler zu digitalisieren, verließ man sich auf die Fähigkeiten der Grafiker, die alle Personen per Rendersoftware liebevoll modellierten und animierten. Dadurch wirken Videos und Spiel wie aus einem Guß, wenngleich der direkte Vergleich zu den teuren Sequenzen von *Wing Commander Prophecy I-War* etwas steril wirken läßt. Genügend Spannung und Atmosphäre wird dennoch erzeugt, vor allem, da viele kurze Sequenzen während des Spiels nahtlos eingeblendet werden und manchmal nur ein Ereignis illustrieren oder sogar kleine Hinweise auf die Lösung der Mission geben. *I-War* kommt übrigens ohne die Unterstützung von 3D-Grafikkarten aus, da es mit nur 256 Farben in Super VGA auch auf kleineren Pentiums einwandfrei läuft. Obwohl die Programmierer mit einer Farbtiefe von nur 8 Bit auskommen mußten, erzeugten sie dennoch Spezialeffekte wie in Echtzeit berechnete Lichteffekte, weiche Schattierungen und Lens Flares, die *I-War* ohne weiteres wie so manches 16 Bit-Spiel aussehen lassen. Soundmäßig beschränkt sich das Spiel auf Triebwerksgeräusche, Schußeffekte und eine komplett deutsche Sprachausgabe, wogegen auf dramatische Musikstücke während des Spiels vollständig verzichtet wurde.

Florian Stangl ■

Statement



I-War hat es nicht leicht gegen den großen Konkurrenten *Wing Commander Prophecy.* Leider war die neueste Version von Origins Budget-Giganten noch nicht testfähig, doch soviel können wir schon jetzt sagen: Im direkten Vergleich ist *I-War* komplexer und abwechslungsreicher, aber nicht ganz so atmosphärisch und leicht zugänglich. Für eine schnelle Runde ist das erste Produkt von Particle Systems auch viel zu schade, hier sind vor allem ausdauernde Science-Fiction-Fans gefragt, die sich gerne in die ausgeklügelte Steuerung einarbeiten wollen und vor dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht zurückschrecken. *I-War* ist aber nie unfair, sondern fordert Sie mit verzweigenden Missionen, gefährlichen Gegnern und vielen Überraschungen, die ständiges Mitdenken erfordern. Mich hat *I-War* von Beginn an fasziniert und gefiel mir mit jeder Runde besser: Kein Auftrag gleicht dem anderen, das Flugverhalten ist brillant, und die Missionen sind mit Abstand die spannendsten aller Weltraumspiele. Wer unkomplizerte Action bevorzugt, sollte auf jeden Fall vor dem Kauf probespielen.



RANKING

Actionspiel	
Grafik	89%
Sound	86%
Handling	87%
Multiplayer	- %
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 100,-



Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel? Wurden in den letzten Monaten nicht schon genug davon produziert? Doch ruhig Blut: Trotz aller oberflächlichen Ähnlichkeiten handelt es sich bei Netstorm um einen völlig neuen Versuch, sich im strapazierten Genre zu behaupten.

Netstorm – Islands at War

Donnerwetter!

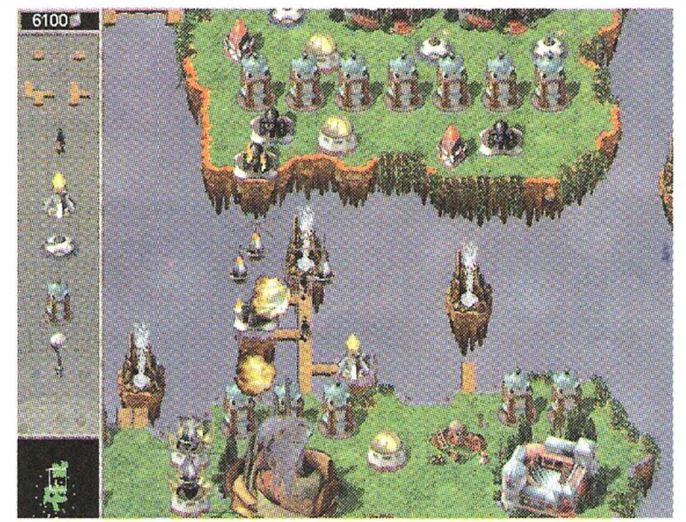
Auf dem Planeten Nimbus kämpfen seit Urzeiten die drei Furien Wind, Regen und Donner um die Vorherrschaft. Ihre Kämpfe waren derart verheerend, daß sie Teile der Oberfläche in die Atmosphäre rissen, wo sie von dem ewigen S urm herumgetrieben werden. Auf vielen Inseln befanden sich Dörfer, deren Bewohner sich mit den neuen Lebensumständen anfreunden mußten. Wie immer in solch dramatischen Situationen entstanden neue Religionen, die in diesem Fall die drei Furien als göttliche Macht verehren. Priester, die sich jeweils einer Furie zugewendet hatten, wurden zu den Herrschern der Inseln. Wenn sich schon die Götter bekämpfen, können ihre Gefolgsleute keine Freunde sein – und so entwickelt sich ein Krieg zwischen den drei Religionen.

Kein Volkssturm

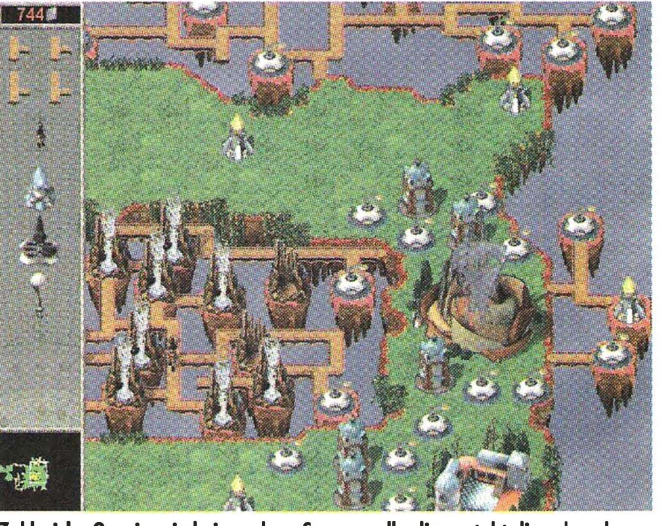
Mit dem Erfolg von *WarCraft* und *Command & Conquer* wurde das Genre der Echtzeit-Strategiespiele gegründet. Mit diesen Spielen wurden Standards geschaffen, an die sich alle Clones hielten und damit einen jahrelangen Stillstand verursachten. Lediglich die Bitmap Brothers schafften es mit *Z*, einer eigenständigen Spielidee zum Erfolg zu verhelfen. *Z* verlangt vom Spieler nicht den Aufbau von komplexen Militärbasen oder die Versorgung mit Rohstoffen. Statt dessen ließ man den Spieler Kampfeinheiten produzieren, die sich mit gegnerischen Fahrzeugen um einzelne Gebiete stritten. *Netstorm* ist das genaue Gegenteil von *Z*. Anstatt Einheiten zu bauen und durch die Lande zu schicken, produziert man ausschließlich stationäre Geschütze und Barrikaden. Auf den Inseln plaziert man diese nun möglichst geschickt, damit sie die gegnerischen Einrichtungen vernichten.

Straßenbau

Im allgemeinen ist die Reichweite der Waffen viel zu gering, als daß sie von der eigenen Insel aus die gegnerischen Einheiten treffen könnten. Daher muß man Brücken bauen, die kostenlos aus einer unbegrenzten Anzahl von Bauelementen zusammengesetzt werden können. In einem kleinen Fenster kann man aus vier Bauelementen auswählen, die an die verwinkelten Rohre in Spielen wie Pipeline erinnern. Freie Enden brechen mit der Zeit ab, daher sollte man sich beim Bauen nicht zu viel Zeit lassen. Es ist nicht notwendig, die Brücke zur feindlichen Insel zu legen und damit den beweglichen Transporteinheiten Zugang zur eigenen Basis zu verschaffen. Statt dessen kann man Geschütze



Sobald ein Hangar errichtet ist, werden abgeschossene Flugobjekte sofort und kostenfrei in unbegrenzter Anzahl nachproduziert.



Zahlreiche Geysire sind ein wahrer Segen – allerdings steht diese begehrenswerte Ansammlung auf der gut verteidigten Insel des Gegners.





oder Barrikaden an die Brückenenden bauen, wodurch automatisch winzige, stabile Inseln entstehen. Auch bei *Netstorm* muß man für eine gesunde Infrastruktur sorgen, um die Kampfeinheiten bauen zu können. Der einfachen Praxis liegt eine recht komplizierte Theorie zugrunde, die auf fünf unterschiedlichen Energieformen basiert. Zum einen gibt es die Sturmenergie, die als Zahlungsmittel und als Baumaterial fungiert. Sturmenergie muß in Sturmgeysiren abgebaut werden. Zur Gewinnung dienen Transporteinheiten, die die Sturmkristalle vom Geysir zum Tempel bringen. Es gibt drei Typen von Tempeln, die jeweils eine Energieart erzeugen. In einem Umkreis von etwa Bildschirmgröße strahlen die Tempel ihre Wind-, Regen- oder Donnerenergie aus. Mit diesen vier Energien können nun dazugehörige Produktionsstätten gebaut werden. Sobald diese existieren, können die jeweiligen Angriffs- und Verteidigungsobjekte gebaut werden. Eine Sonderstellung nimmt die Sonnenenergie ein: Ein Objekt, das Sonnenenergie benötigt, kann mit jeder Energieform gebaut werden. Sobald Tempel und Produktionsstätte stehen und mit Sturmenergie versorgt werden, kann man sich an die Plazierung der „Kampfeinheiten" machen. Um etwa eine Sonnenkanone zu bauen, wählt man diese in der Menüleiste aus und zieht sie an die gewünschte



Diese Insel wurde gleich zu Spielbeginn mit Brücken eingebaut.



Da es keine Betriebskosten gibt, kann man Generatoren verkaufen.

Stelle der Landkarte. Zum Bau benötigt man Sonnenenergie. Der Tempel strahlt diese Energie zwar aus, will man jedoch in weiter Entfernung zum Tempel bauen, reicht dessen Strahlung nicht. Daher baut man Generatoren, welche die jeweilige Energie weiterreichen. Ist die Versorgung gewährleistet, kann man den Bauauftrag geben. Von der Produktionsstätte rast nun ein sogenannter Sturmkraftstrahl in Richtung der Baustelle, um dort nach wenigen Sekunden das Objekt zu errichten. Da sich dieser Strahl nur über Land und Brücken bewegt, kann seine Ankunft endlose Sekunden in Anspruch nehmen.

Opfergabe

In den kleineren Levels braucht man darauf kaum Rücksicht nehmen, so daß man sich hauptsächlich um die Versorgung mit Sturmkristallen und um die Plazierung seiner Einheiten kümmern muß. Dabei ist durchaus strategisches Geschick gefragt. Jedes Geschütz hat seine eigene Reichweite und ist meist auf wenige Schußrichtungen begrenzt. In Kombination mit Barrikaden, die feindliche Schüsse abfangen (und dabei langsam zugrunde gehen), ist

Die Einheiten

SONNE



Golem Der Golem ist Transportmedium und magischer Kämpfer.



Sonnenscheibenwerfer Geschütz mit kurzer Reichweite in alle Richtungen.



Sonnenkanone Mittleres Geschütz, schießt in horizontale und vertikale Richtung.



Steinturm Der Steinturm ist eine Barrikade mit mittelmäßiger Lebensdauer.



Sonnenbarrikade Zwischen den Türmen entstehen horizontale und vertikale Barrikaden.



Helihangar u. Helibomber Die Bomber fliegen Luftangriffe im kleinen Radius um den Hangar.



Steinturm Der Ballon ist Lufttransportmedium und magischer Kämpfer.

REGEN

Regengenerator Energiespender, braucht Regengeneratoren oder Tempel als Energiequelle.



Säurebarrikade Zwischen den Gebäuden entstehen horizontale und vertikale Barrikaden.



Kristallkrabbe Die Krabbe ist ein recht flottes und stabiles Transportmedium.



Eisturm Der Eisturm ist eine Barrikade mit relativ hoher Lebensdauer.



Eiskanone Weit schießendes Geschütz, schießt in horizontale und vertikale Richtung.



Quallenspeier u. Röhrenqualle Die Quallen fliegen mittlere Luftangriffe im großen Radius um den Speier.



Wolkengleiter Der Wolkengleiter ist ein schnelles und recht stabiles Lufttransportmedium.

WIND



Windgenerator Energiespender, braucht Windgeneratoren oder Tempel.



Segelmobil Sehr schnelles, aber nur schlecht gepanzertes Transportmedium.



Armbrust Geschütz, das nur in einem 60°-Winkel um eine feste Achse schießt.



Windturm Der Windturm ist eine Barrikade mit hoher Lebensdauer.



Wirbelschleuder u. Staubwirbel Die Wirbel fliegen Luftangriffe im großem Radius um die Schleuder.



Luftschiff Das Luftschiff ist ein langsames und stabiles Lufttransportmedium.

DONNER



Donnergenerator Energiespender, braucht Donnergeneratoren oder Tempel als Energiequelle.



Kolossos Der Kolossos ist ein sehr langsames und äußerst stabiles Transportmedium.



Donnerkanone Sehr weit schießendes Geschütz, schießt horizontal und vertikal.



Kugelturm Der Kugelturm ist eine Barrikade mit sehr hoher Lebensdauer.



Bollwerk Das Bollwerk ist eine Barrikade mit extrem hoher Lebensdauer.



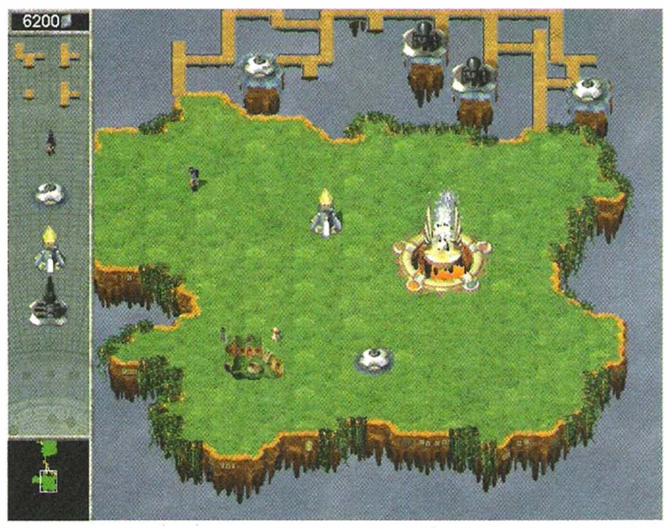
Voltturm Verheerendes Geschütz großer Reichweite, schießt in alle Richtungen.



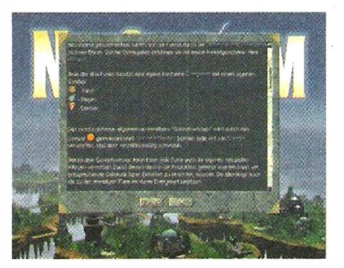
Im Vergleich

Netstorm ist zwar eindeutig ein in Echtzeit ablaufendes Strategiespiel, es mit den üblichen Echtzeit-Strategie-Spielen zu vergleichen, ist jedoch nicht ganz einfach. Schließlich verzichtet *Netstorm* fast vollständig auf bewegliche Bodentruppen und ist damit das genaue Gegenteil von *Z* und hat nur wenig mit *C&C* gemein. Erstaunlicherweise macht aber gerade dieses Konzept den Netzwerkmodus so attraktiv.

Command&Conquer	90%
Z	85%
Netstorm	**82%**
Outpost 2	59%
Pipeline	10%



Auf einem eigens errichteten Altar wird der Priester geopfert. Während der Zeremonie hat der Gegner noch Zeit, ihn zu befreien.



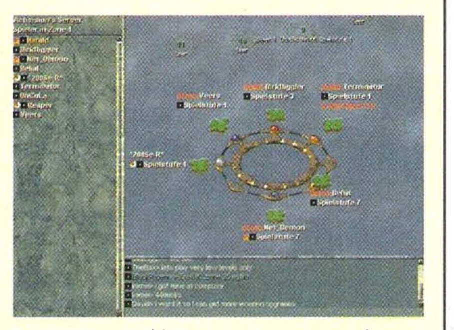
Eine vorbildliche Online-Hilfe mit zahlreichen Querverweisen unterstützt den Spieler in jeder Situation.

es auch mit einer kleinen Auswahl an Objekten möglich, jedes feindliche Objekt zu zerstören. Das Ziel ist, den feindlichen Priester gefangenzunehmen und auf einem Altar zu opfern. Dazu muß man ihn allerdings erst paralysieren, was mit einem der seltenen Zaubersprüche oder auch mit blanker Gewalt möglich ist. Anschließend schickt man eine Transporteinheit los, die den Priester zum Altar trägt. Durch die Opferung erhält man das gesamte Wissen, welches der Priester zu diesem Zeitpunkt hatte. Da aber gleichzeitig der Level beendet ist, kann man sich darüber nur für Sekundenbruchteile freuen. In den wenigen Levels mit mehreren Gegnern ist dieses Feature jedoch recht sinnvoll einzusetzen, im Multiplayermodus kann man das neu erworbene Wissen sogar für immer behalten. *Netstorm* bietet neben sechs Tutoriallevels 16 Missionen, die nacheinander gespielt werden können. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei steil an, so daß die vermeintlich geringe Anzahl kein echter Nachteil ist. Der Computer schlägt sich ausgesprochen klug und schafft es auch mit wenigen Ressourcen, Angriffe des Gegners effizient abzuwehren. Seine Strategie konzentriert sich auf das Besetzen der Sturmgeysire und auf die Vernichtung der gegnerischen Einheiten, den Priester holt er sich erst bei eindeutiger militärischer Überlegenheit. Aus diesen Gründen kann das Beenden eines Levels recht lange dauern, Netzwerkspiele sind entschieden kürzer. Da menschliche Spieler offenbar zu mehr Hektik und Action neigen, können Multiplayer-Spiele bereits nach wenigen Minuten entschieden sein.

Harald Wagner ■

Netstorm im Net

Wie der Name des Spiels bereits andeutet, ist ein wichtiger Teil von *Netstorm* die Multiplayer-Fähigkeit. Vorweg die technischen Features: Maximal acht Spieler können in einem sogenannten Gefechtsring gegeneinander spielen, einer wird zum Kampfmeister erklärt. Auf dessen Rechner wird das Spiel verwaltet, und falls die Verbindung zu einem Mitspieler kurzzeitig abbricht, steuert dieser Rechner solange dessen Einheiten. Da die meisten Spielobjekte fest vorgegebene Eigenschaften besitzen und sich nicht bewegen, ist die ausgetauschte Datenmenge sehr gering. Die Regeln unterscheiden sich von denen des Einzelspielermodus. So behält man das Wissen, das man durch die Opferung feindlicher Priester gewonnen hat, für spätere Spiele bei und kann im Rang aufsteigen. Nachdem alles existierende Wissen gesammelt wurde, kann man seinen Rang erhöhen lassen und erhält damit stärkere Einheiten. Alternativ kann man sich auch mit Geld belohnen lassen, das beim nächsten Spiel auf dem Konto gutgeschrieben wird.

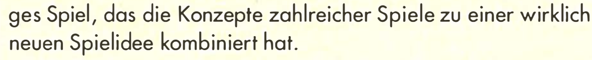


Der Spieler wird beim Log-In automatisch in einen Bereich mit annähernd gleich starken Gegnern teleportiert.

Statement



Netstorm bringt endlich die lang ersehnte Abwechslung in des Genre der Echtzeit-Strategiespiele. Vor allem der Strategieaspekt ist stärker ausgeprägt als bei den *C&C*-Clones, so daß nun auch einmal das Gehirn eingeschaltet werden muß. Dennoch ist *Netstorm* ein actionreiches und kurzweiliges Spiel, das die Konzepte zahlreicher Spiele zu einer wirklich neuen Spielidee kombiniert hat.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	-
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	75%
Sound	80%
Handling	78%
Multiplayer	93%
Spielspaß	**82%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-



Zork – Grand Inquisitor

Netzanschluß

Zork dürfte die älteste Spieleserie sein, die der Computerbereich zu bieten hat. Vor knapp 20 Jahren schuf sich das gleichnamige Textadventure auf Großrechenmaschinen eine Fangemeinde, die ihm bis heute die Treue hält. Auch in Zeiten der Rendergrafik hat Zork kaum an Charme verloren.

Obwohl nun bereits der achte Titel veröffentlicht und an zwei weiteren gearbeitet wird, wird dem Spieler jedesmal etwas Neues geboten. Auch in *Zork – Grand Inquisitor* verwöhnt Activision den Adventurer mit frischen Ideen, schwierigen Rätseln und einer völlig neuen Story. In der mittlerweile modernisierten Adventurewelt verkehren Züge, streiken Getränkeautomaten und herrscht das Mißtrauen gegenüber den vergangenen Werten. Ein diktatorischer Inquisitor hat die Macht in dem Land Zork an sich gerissen und ein Verbot der Zauberei ausgesprochen. Was für die Bewohner schwerer wiegt, sind die zahllosen Lautsprecher, über die der Inquisitor Tag und Nacht Propaganda verbreiten läßt. Ein unerschrockener Abenteurer muß also her und Zork von seinem Joch befreien, allerdings wollen die meisten Bewohner mit einem Fremden nichts zu tun haben. Also begibt man sich in die noch immer vorhandene Höhlenwelt, in der die ersten Teile der Serie spielten. Dort trifft man auf Rebellen, die zwar selber keine Initiative ergreifen, den Spieler aber immerhin mit wertvollen Tips versorgen: Um den Großinquisitor zu bekämpfen, müssen in dem großem Land drei Gegenstände gefunden werden.

Statement



Die Standgrafiken sind durchaus gelungen, auf die Darstellung von echten Bewegungen wurde aber leider verzichtet. Eine 3D-Engine, welche annähernd so schöne Grafiken liefert, die gleichen beschränkten Interaktionsmöglichkeiten bietet und ebenso langsam ist, hätte Activision bei jedem Sharewarehändler erhalten. Mit der Grafikengine macht *Zork* dem Spieler das Leben unnötig schwer.

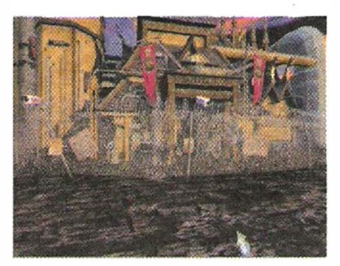


Die gerenderten Grafiken sind auf höchstem Niveau, leider kann man sich in der Welt von Zork nicht frei bewegen.

Schrittweise

Das Spiel verwendet für die Grafikdarstellung die wenig attraktive Methode, den Spieler immer nur abschnittsweise zu bewegen. An diesen fest vorgegebenen Stellen kann man sich in alle Richtungen drehen und mit dem Mauszeiger Gegenstände anklicken. Was dabei jeweils passiert, wird ebenfalls vom Programm vorgegeben und entspricht nicht immer dem, was der Spieler beabsichtigte. Interessant, aber chaotisch ist die Netzwerkoption des Adventures: Zwei Spieler übernehmen gleichzeitig mit jeweils einem Mauszeiger die Steuerung der Spielfigur.

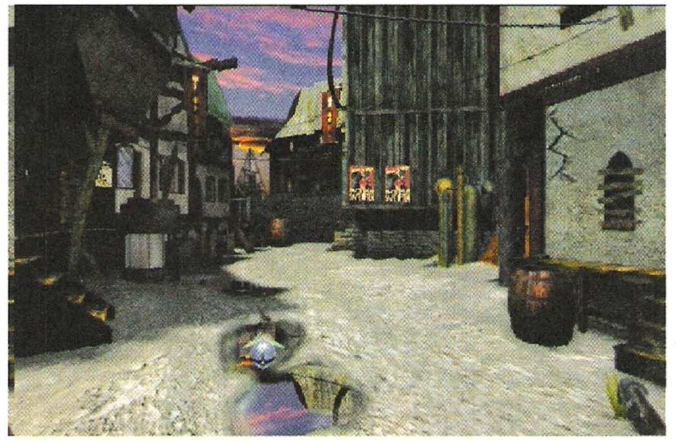
Harald Wagner ■



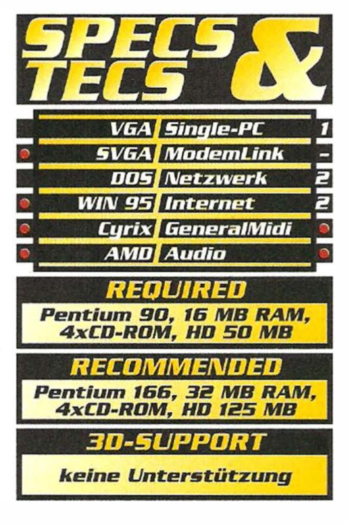
Der Eingang zu dem Höhlensystem wurde vom Großinquisitor geschlossen.



Der Brunnen führt garantiert nach unten, doch wie steigt man hinab?



Die Dorfbewohner knallen dem Abenteurer die Türe vor der Nase zu. Nur im Untergrund findet man Gleichgesinnte.



RANKING

Adventure	
Grafik	55%
Sound	75%
Handling	70%
Multiplayer	30%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-

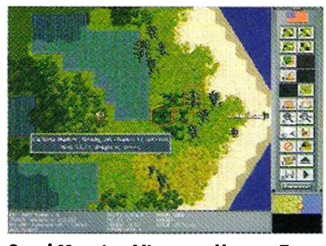
Faustregel für Strategiespiele: „Wenn's bescheiden aussieht, ist's wahrscheinlich Hardcore" – Steel Panthers 3 von SSI macht da bereits zum dritten Mal keine Ausnahme und bietet kaum mehr als einen Schwung zusätzlicher Szenarien.

Steel Panthers 3

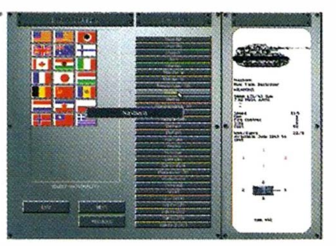
Abrüstung



Ausgebootet: Beim Überqueren des Flusses sind die Soldaten dem Dauerbeschuß des Gegners ausgesetzt, der sich hinter Sandsäcken verschanzt.



Good Morning Vietnam: Unsere Truppen sind an der Küste angelandet und durchkämmen den Dschungel.



Kriegsgerät aus 40 Nationen listet die integrierte Enzyklopädie auf.

Trennkost bei den US-Strategiespezialisten: Die *Panzer General*-Serie kümmert sich um den 2. Weltkrieg, während *Steel Panthers* seit jeher mehrere Dekaden moderner Kriegsführung abdeckt. Konkret erstreckt sich die Zeitspanne von 1939 bis zur nahen Zukunft, in der beispielsweise ein (fiktives) Israel im Jahre 1999 einen „Heiligen Krieg" gegen Ägypten führt. Enthalten sind rund 40 Einzelszenarien (Polen, Afghanistan, Südkorea, Kursk, Normandie, Griechenland usw.) plus sechs Kampagnen, darunter Nordafrika (1941/42), Stalingrad (1942), Operation Market Garden (1944) und Vietnam (1965-70).

Neue Maßstäbe

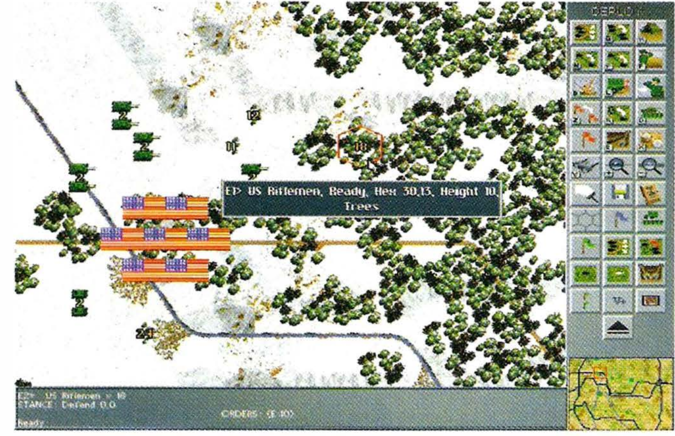
Veteranen, die bereits mit *Steel Panthers 1 und 2* in den rundenweise ablaufenden Hexagon-Krieg gezogen sind, werden sofort sagen: „Hey, Moment mal, der Maßstab ist ja größer als zuvor..." Stimmt: Ein einzelnes Hexfeld umfaßt nun statt der bisherigen 50 Yards 200 – die wohl wichtigste Neuerung im Dunstkreis marginaler Detail-Änderungen (Beispiel: stärkere Betonung der Artillerie, Kommando über multinationale Streitkräfte). Die Folge: Statt einzelner Panzer sind nun ganze Truppenverbände (Brigaden, Divisionen) unterwegs. Wie seine Vorgänger hält *Steel Panthers 3* einen routinierten Hexagonstrategiespieler dank extremer Spieltiefe lange bei der Stange, orientiert sich aber wie so ziemlich jedes SSI-Spiel am unteren Limit des grafisch Machbaren – sprich: farbarme Optik und dürftigste Animationen, die das EGA-Zeitalter neu aufleben lassen. Tadellos wie eh und je: Die akkurat nachgebildete Militärtechnik und die Szenarien, die größtenteils von ihrem historischen Bezug leben; das vorhandene Missions-Kontingent läßt sich bei Bedarf recht komfortabel und einfach mit dem Karten- und Missionseditor oder dem obligatorischen Zufallsgenerator aufstocken. Die höchst unaufgeräumte „Enzyklopädie" mit Infos zu allen Einheiten ist bereits aus *Steel Panthers 2* bekannt.

Petra Maueröder ■

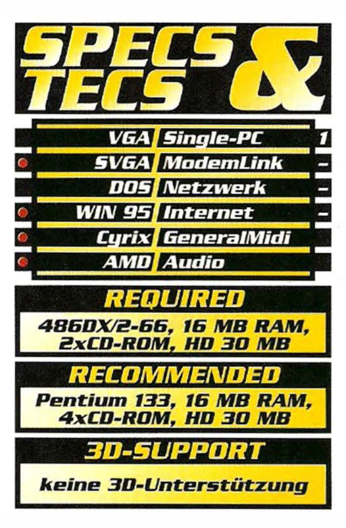
Statement



Dieselbe Engine, dieselbe Grafik, dasselbe Interface, dieselben Einheiten (logisch), derselbe Preis – wer wird SSI da denn gleich Abzockerei unterstellen wollen? Erschreckend wenig neue Features, die auch eine Mission-Disk problemlos abgedeckt hätte, und eine (vorsichtig ausgedrückt) „konservative" Präsentation lassen uns von einer Empfehlung Abstand nehmen.



Wer sich nicht als digitaler Landschaftsgestalter betätigen möchte, lädt einfach eines der mitgelieferten Szenarien und verteilt darauf die Einheiten.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX/2-66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	40%
Sound	45%
Handling	70%
Multiplayer	70%
Spielspaß	58%

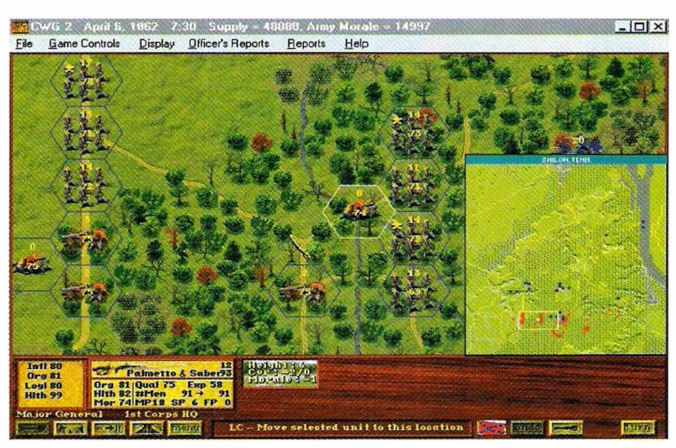
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-



Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman

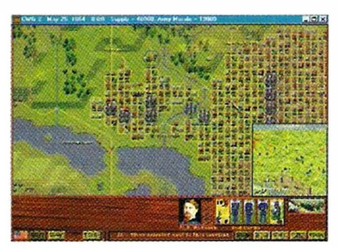
Führungskraft

Wenn Sie Monat für Monat mehrere hundert Mark loswerden wollen, sollten Sie mit dem Sammeln von Strategiespielen zum Thema „Amerikanischer Bürgerkrieg" beginnen. Aktuell bietet Ihnen u. a. Sierra dazu wieder Gelegenheit – mit dem Nachfolger zu Civil War Generals.



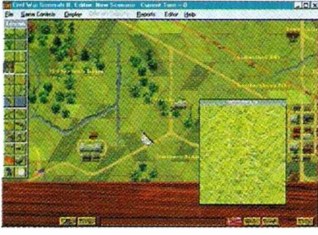
Die Benutzeroberfläche hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur in Nuancen verändert: In der Statusleiste finden Sie Infos zur angeklickten Einheit.

Gettysburg, Fredericksburg, Shiloh, Antietam, Bull Run – nur einige Stationen des Sezessionskrieges im 19. Jahrhundert auf amerikanischem Terrain, der von *CWG 2* in all seinen Facetten beleuchtet wird. Das kompletteste Hexagonstrategiespiel dieser Art umfaßt neben 45 historischen und über 150 Was-wäre-wenn-Szenarien mehrere Kampagnen unterschiedlicher Größe, denen eine Art „Missionsbaum" zugrundeliegt, der je nach Erfolgsquote verästelt – wer seine Mannschaften verheizt, muß nicht nur mit weniger Manpower auskommen (überlebende Einheiten sind beim nächsten Einsatz wieder dabei), sondern bekommt auch andere Missionen vorgesetzt. Unter anderem fließen in diese Rechnung die „Victory Points" ein, die für das Einnehmen (und Halten) strategisch relevanter Regionen erteilt werden. Wie sich die Einheiten im Ernstfall schlagen, ergibt sich aus angezeigten Faktoren wie Gesundheitszustand, Moral und Erfahrung, gegebenenfalls ergänzt durch Pluspunkte, die ein begleitender Anführer mit sich bringt. Ungewöhnlich: *CWG 2* berücksichtigt gerade mal zwei verschiedene „Formationen"; auch die Ausrichtung der Einheiten auf dem Hexagonfeld hat nur minimale Auswirkungen. Bisher hantierte man nur mit Kavallerie, Artillerie und Infanterie, jetzt mischen auch Pioniere, Kanonenboote und Fregatten mit – mehr Komplexität bei gleichbleibend kinderleichter Handhabung, lautet die vorteilhafte Konsequenz.



In Fluß-Szenarien (hier: Washington) werden die neuen Schiffe eingesetzt.





Bürgerkrieg selbstgemacht: Der Editor liefert dazu das Handwerkszeug.

Die Ewiggestrigen

Schätzungsweise zwei bis drei Jahre liegen zwischen der 3D-Welt von *Sid Meier's Gettysburg!* (einem aktuellen Echtzeitstrategiespiel gleicher Thematik aus dem Hause Firaxis) und dem vogelperspektivischen 2D-Flachland von *CWG 2*. Animation findet praktisch nicht statt, und die Auflösung beschränkt sich auf magere 640x480 Bildpunkte, so daß die Bürgerkriegs-Atmosphäre zum Teil von Videoclips und zeitgenössischer Musik mitgetragen werden muß. Gute Nachrichten für Taktiker ohne Netzwerk- und Internet-Anbindung: Der Computergegner verhält sich so, wie es ein menschlicher Spieler auch tun würde – die KI attackiert die schwächsten Einheiten oder bricht an den Stellen mit der geringsten Gegenwehr durch. Ein einfach zu bedienender Editor ermöglicht schließlich das Entwerfen eigener Landschaften und Missionen. Deutsche Menüs und Dokumentation gefällig? Sierra hat angekündigt, *CWG 2* komplett übersetzt auf den Markt zu bringen.

Petra Maueröder ■

Statement



Interessierte Einsteiger kaufen lieber *Sid Meiers Gettysburg!*, während *Civil War Generals 2* die Fortgeschrittenen im Visier hat und auch zufriedenstellt (bis auf die Grafik, wie immer). Vorteil: Im Gegensatz zu den Einzelportionen der zerhackstückelten Talonsoft-Kollektion wird hier wirklich der gesamte Amerikanische Bürgerkrieg abgehandelt. Weiterer Pluspunkt: der Editor.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 256 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	50%
Sound	55%
Handling	70%
Multiplayer	60%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-

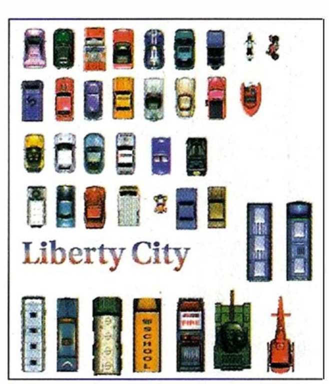
Verbrechen zahlt sich nicht aus? Im neuesten Action-Rennspiel der Firmen DMA Design und BMG Interactive wird dieses Prinzip völlig auf den Kopf gestellt. Nur richtig üble Burschen haben hier Aussicht auf den Highscore.



Grand Theft Auto

Pulp Fiction

Der Unterschied zwischen Gut und Böse ist Ihnen natürlich geläufig. Den müssen Sie auch ganz genau kennen, wenn Sie es in *Grand Theft Auto*, kurz *GTA*, zu etwas bringen wollen. Als Mitglied der Mafia bekommen Sie Ihr Geld nämlich ausschließlich fürs Unartigsein. Wer fleißig Leute „plattmacht", „umnietet" oder „wegpustet", wird mit harten Dollars belohnt. Ein bißchen guter... äh... böser Wille gehört schon dazu, um *GTA* nicht von vornherein in die falsche Schublade einzuordnen. Grundsätzlich ist das jüngste Werk der schottischen Spieleschmiede DMA-Design (die Macher von Lemmings) eine Art Rennspiel, das unwillkürlich an *Micro Machines* erinnert. Man steuert ein wenige Zentimeter großes Fahrzeug aus der Vogelperspektive durch drei typisch amerikanische Großstädte. Statt so schnell wie möglich vom Punkt A nach Punkt B zu gelangen, gilt es dabei aber verschiedene Aufträge zu erledigen, die von oben diktiert werden. „Oben" bedeutet in diesem Fall verschiedene Mafia-Bosse, die nur per Telefon oder Pager-Nachricht in Erscheinung treten. Da es in Verbrecherkreisen ziemlich rauh zur Sache geht, könnte ein typischer Auftrag etwa so lauten: „Die Alte vom Boss macht gerade mit 'nem anderen Kerl rum. Fahr zu ihrem Appartement bei den Brocklyn-Docks und bring beide um die Ecke.". Oder: „'Ne Motorrad-Gang aus West Eaglewood hat die letzte Lieferung Stoff geklaut. Fahr zu ihrem Clubhaus und mach' alle platt. Den Stoff lieferste dann in Joe's Autowerkstatt ab. Und paß' diesmal bloß auf die Bullen auf, Du Arsch!"

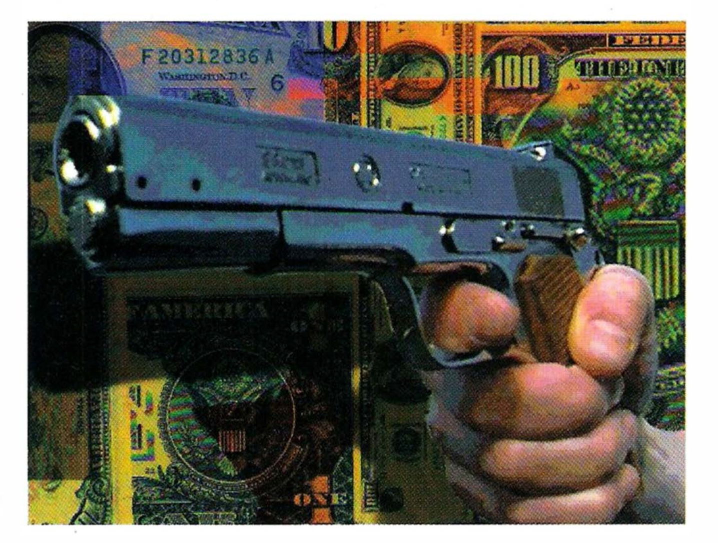


Hier sehen Sie alle Fahrzeuge, die allein in Liberty City zu fahren sind.



Gehe in das Gefängnis...

Rund 200 solcher Missionen werden angeboten – und eine ist verbrecherischer als die andere. Es geht darum, unliebsame Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, gestohlene Autos und heiße Ware zu verschieben oder auch mal die eine oder andere Autobombe irgendwo zu parken. Allen Aufträgen ist gemeinsam, daß sie im Inneren eines Wagens erledigt werden. Wie der Titel bereits andeutet, ist die Beschaffung dieser „Einsatzfahrzeuge" das kleinste Problem: Entweder man steigt in das nächste geparkte Auto und fährt einfach los, oder man zerrt, falls sich der Fahrzeughalter gerade darin aufhalten sollte, diesen kurzerhand auf die Straße und zieht erst dann mit einem Kavalierstart von dannen. Daß man mit den unfreiwilligen Leihgaben keineswegs schonend umgeht, wird bei *GTA* nicht nur geduldet, sondern sogar gefördert. Jeder Blechschaden, der auf den überfüllten Straßen der Metropolen Liberty City, San Andreas und Vice City verursacht



wird, schlägt mit einem kleinen Punktebonus zu Buche. Mehr noch: Wer die planlos umherwimmelnden Fußgänger aufs Korn nimmt – oder besser gesagt reihenweise über den Haufen fährt –, wird fürstlich belohnt. Allerdings darf dabei auch nicht übertrieben werden. Wer jeden harmlosen Kurierauftrag in eine Massenkarambolage ausarten läßt, hat bald sämtliche Polizeikräfte der Stadt auf dem Hals – und das gefährdet wiederum die Mission. Wer sich hingegen relativ „fair" gegenüber anderen Verkehrsteilnehmern verhält, kann mehrere Aufträge hintereinander erledigen, ohne auf irgendeiner Fahndungsakte aufzutauchen. In manchen Fällen sind Verfolgungsjagden mit der Polizei leider nicht zu umgehen. Da das Spiel jeden Regelverstoß – egal ob Autodiebstahl, Fahrerflucht oder Mord – auf einem unsichtbaren Konto protokolliert, wird auch der vorsichtigste Verbrecher irgendwann aktenkundig. Daß sein Maß voll ist, merkt der Spieler leider erst dann, wenn hinter ihm Sirenen aufheulen. Dann heißt es, möglichst schnell eine Mafia-Autowerkstatt zu finden. Dort wird der Wagen in Sekundenschnelle umlackiert und mit neuen Nummernschildern versehen, was in *GTA* einem Löschen der Strafakte gleichkommt.



An öffentlichen Telefonzellen werden dem Spieler Aufträge erteilt. So schön das Fahren mit fremden Autos auch ist: Hin und wieder müssen die Karossen doch verlassen werden – etwa bei solchen Telefonaten.



An den Bremsspuren sieht man, wie rabiat die Polizei zur Sache geht. Die kleinen Köpfe oben in der Mitte zeigen an, daß der Spieler gesucht wird.

Das Taxi am unteren Bildrand zeigt deutliche Spuren einer Karambolage. Das Motorengeräusch paßt sich den Schäden übrigens an.

...und ziehe trotzdem 4.000,- DM ein!

Es gehört reichlich Übung dazu, sich auf den drei- oder vierspurigen Straßen der drei Megastädte zurechtzufinden. Erst nach einigen Stunden intensiven Spielens hat man eine ungefähre Vorstellung davon, wo die einzelnen Stadtbezirke von Liberty City (Grundriß von New York), San Andreas (San Francisco) und Vice City (Miami) ungefähr liegen. Da die Missionsbeschreibungen nur kurz am Bildschirm auftauchen und es keine Map-Funktion im Spiel gibt, kommen leicht Frustgefühle auf. Damit der Spieler im Großstadtdschungel nicht vollends die Orientierung verliert, weist ein kleiner gelber Pfeil immer in die Himmelsrichtung des nächsten Ziels.

In eigener Sache

Grand Theft Auto macht es einem nicht leicht, die richtigen Worte zu wählen. Eine augenzwinkernde Bemerkung zuviel, ein „cool" an der falschen Stelle, und schon sind wir wieder bei der alten Diskussion um Gewalt in Computerspielen. Was aber, wenn sich irgendein Kid tatsächlich ein Beispiel an *GTA* nimmt und mit dem Golf seiner großen Schwester eine (Blut-)Spritztour durch die Fußgängerzone veranstaltet? Gar nicht auszudenken! Wir glauben jedenfalls, daß die unpersönliche Spielperspektive und die skurrile Überzeichnung der Gewalt das Spiel gerade noch in den Bereich des Schwarzen Humors hievt. Da stimmen wir in Grundzügen mit der USK überein, die den Titel für geeignet ab 16 hält und offenbar keine jugendgefährdenden Tendenzen darin erkennen konnte. Daß *GTA* unserer Meinung nach nicht in Kinderhände gehört, möchten wir trotzdem klarstellen. Wer Spaß an einem gelegentlichen fiktiven Rollentausch zwischen Gut und Böse hat und sich nicht an dem stört, was die Amis „Explicit Lyrics" nennen, wird ohne Frage auf seine Kosten kommen. Aber: Auf dem Gabentisch oder im Osternest hat diese Räuberpistole nichts verloren!





So etwas kommt öfter vor, als einem lieb ist. Wegen der fehlenden Speicherfunktion muß der ganze Level wieder von vorne gespielt werden.



Der Unterschied zum linken Bild ist ganz deutlich. Je mehr man aufs Gas tritt, umso weiter entfernt sich die Kamera vom Spielgeschehen.

Ein gelegentlicher Blick auf die Stadtpläne, die der deutsche Publisher BMG dem Spiel beilegen will, bleibt trotzdem unumgänglich – auch wenn dadurch alles noch hektischer wird: Man muß seinen Wagen lenken, den Verkehr beobachten, den Bewegungen des Richtungspfeils folgen, den Pager permanent im Auge haben, sich vielleicht eine Verfolgungsjagd mit den Bullen liefern, immer nach Bonuskisten Ausschau halten (Waffen, Panzerung oder Extraleben) und sich gleichzeitig noch die ungefähre Lage der vielen Brücken, Docks, Werkstätten und Nachtclubs einprägen. Wer die beiden Levels von Liberty City mit einer Million bzw. zwei Millionen Punkten erfolgreich abschließt, darf dann in San Andreas und Vice City mit dem Lernen wieder von vorne beginnen. Die ungewöhnliche Kameraperspektive, die den Spieler stets im Mittelpunkt des Bildschirms behält, kommt der Übersicht sehr zugute. Abhängig von der Geschwindigkeit zoomt die Kamera automatisch ins Geschehen: Je schneller man fährt, um so mehr sieht man vom umliegenden Terrain. Obwohl bereits ein Pentium 133 genügt, um der Engine ruckfreie SVGA-Grafik zu entlocken, lohnt das Starten der zusätzlich enthaltenen 3Dfx-Version, die in turbomäßiger Geschwindigkeit abläuft.

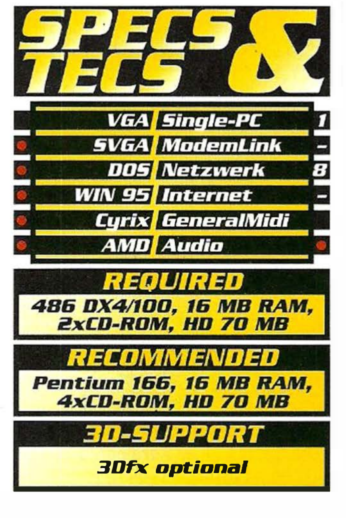
Musik liegt in der Luft!

In jeder Stadt tummeln sich rund 20 verschiedene Fahrzeugtypen, die sich in Straßenlage, Beschleunigung und Robustheit deutlich unterscheiden. Wer ein italienisches Sportcabrio klaut, kommt darin viel schneller voran als in einem Pickup-Truck – mit der Panzerung verhält es sich allerdings umgekehrt. Neben den vielen „frei verfügbaren" Autos, die sich der Spieler jederzeit schnappen kann, werden in manchen Missionen auch noch Spezialfahrzeuge eingeführt. Beispielsweise dient ein ferngesteuertes Mini-Auto als fahrende Bombe, ein präparierter Bus hingegen explodiert erst, wenn eine bestimmte Geschwindigkeit unterschritten wird (auch ohne Sandra Bullock eine haarsträubende Angelegenheit!). Sobald man sich an die Cursortasten-Steuerung gewöhnt hat, lassen sich eigentlich alle Fahrzeuge mühelos selbst durch das größte Verkehrschaos lenken. Mit einigen Stunden Übung macht das wilde Herumbrechen sogar noch mehr Spaß, als man bei den ersten Fahrversuchen jemals vermuten würde. Das Tüpfelchen auf dem i ist freilich die Musikbegleitung. Passend zum jeweiligen Fahrzeug spielt das Autoradio echte Ohrwürmer aus den Richtungen Pop, Hip-Hop, Heavy Metal oder Country ein. Ein Trucker hört im Auto nun mal Countrymusik und ein Zuhälter eben Zuhältermusik – ganz einfach! Obwohl *GTA* eigentlich für einen Spieler konzipiert ist, wird ein ganz tauglicher Multiplayer-Modus mitgeliefert. Bis zu acht Spieler können sich dabei im Netzwerk durch die Straßen jagen. **Thomas Borovskis** ■

Statement



Ich kann jeden verstehen, der die Spielidee ziemlich krank findet: Einen Auftragsmörder, Drogenkurier und Bombenleger zu spielen – das klingt gar nicht nach Spaß. Irgendwie hat DMA Design die Gratwanderung zwischen sinnloser Brutalität und Satire gerade noch so geschafft. Im Spielverlauf rückt der Gewaltaspekt immer weiter in den Hintergrund. Man konzentriert sich darauf, unnötige Crashes zu vermeiden, und wählt freiwillig den friedlichen Weg – etwa um Konflikten mit der übermächtigen Polizei aus den Weg zu gehen. Was bleibt, ist ein actiongeladenes Geschicklichkeitsspiel, das auf abwechslungsreiche Aufträge, viele versteckte Gimmicks und eine tadellose Präsentation baut. Wer nach Kritikpunkten sucht, wird bei der fehlenden Speicherfunktion und kleineren Schnitzern im Gameplay fündig: Unter Brücken und in Garagen verliert man nämlich oft genug die Orientierung.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX4/100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

3D-SUPPORT
3Dfx optional

RANKING

Action

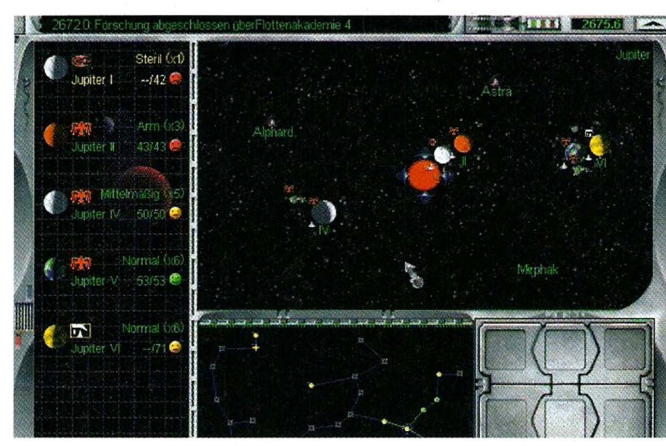
Grafik	82%
Sound	95%
Handling	70%
Multiplayer	70%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interact.
Preis	ca. DM 80,-

Pax Imperia: Die Sternenkolonie

StarCraft Academy

„Verkaufe guterhaltenes Weltraumstrategiespiel, Baujahr 1995. Vorbesitzer: Blizzard Entertainment. Einsetzbar als Master of Orion-Ersatz, multiplayerfähig, kleinere Mängel, ansonsten wie neu" – ein spektakulärer Eigentümerwechsel verzögerte mehrmals den Pax Imperia-Release.



Jedes Sternensystem ist durch „Stargates" mit anderen Galaxien verbunden und besteht aus mehreren besiedelbaren Planeten unterschiedlicher Lebensqualität. Ein Doppelklick auf ein Gestirn zeigt Detail-Informationen.

Als es Blizzard unbedingt loswerden wollte, hat T-HQ nicht lange gefackelt: Der US-Videospiele-Gigant sicherte sich vor gut einem Jahr die Rechte an *Pax Imperia 2: Eminent Domain* (= *Pax Imperia: Die Sternenkolonie*), Nachfolger eines sensationell erfolgreichen Apple Macintosh-Strategiespiels, das von denselben Entwicklern stammt. Unterschied zum täuschend ähnlichen *Master of Orion 2*: Die Frage „Wer wird Mr. Universum?" klärt sich diesmal nicht in Runden, sondern in Echtzeit – das Voranschreiten der Zeit ist in sechs Stufen regelbar. Bevor es losgeht, werden die Größe des Universums (bis zu 100 Sternensysteme) und die Zahl der Gegner (max. 16) eingestellt; die Eigenschaften der Alien-Rasse darf man optional selbst definieren. Anschließend kolonisieren Sie einen Planeten nach dem anderen, verteilen Ressourcen auf Forschung, Konstruktion und Geheimdienst, entwickeln Hunderte von Gebäuden, Schilden, Triebwerke und Geschützen, bauen Filialen aus, lassen Technologien ausspionieren, entwerfen neue Raumschifftypen, vereinbaren Nichtangriffspakte, gehen Bündnisse ein oder handeln mit der intergalaktischen Nachbarschaft.



Einer kam durch: Zwei Schlachtschiffe trotzen den Verteidigungsanlagen.



In fünf verschiedenen Disziplinen (u. a. Waffen, Schilde) wird geforscht.

Tank Rush-„Taktik"

Das haben sich die Programmierer so vorgestellt: Die (automatisierbaren) Attacken auf Stützpunkte der Konkurrenz laufen im *C&C*-Format ab. Gute Idee, aber schlecht umgesetzt: Zum Beispiel passen in eine Flotte maximal 21 Raumschiffe – viel zu wenig für Attacken auf gut gesicherte Anlagen mit Minenfeldern, Kampfstationen und patrouillierende Schlachtschiffe. Außerdem dürfen die Waffensysteme nicht separat an- bzw. abgewählt werden – in 99% der Fälle zieht man daher einfach einen Rahmen auf und hetzt die Staffel auf die feindlichen Jäger. Glücklicherweise lassen sich derlei Kontroversen automatisieren. Die Pluspunkte der *Sternenkolonie*: Eine wirklich durchdachte Benutzeroberfläche mit übersichtlichem Tabellenwerk, durchgestylte Rendergrafiken und passable Langzeitmotivation dank der großen Auswahl an erforschbaren Technologien sowie ein komplexes Raumschiff-Design. Negativ: die weitgehende Entmündigung des Spielers (Gebäude werden z. B. ohne Nachfrage vollautomatisch errichtet), die fehlende Speicherfunktion im Multiplayer-Modus und eine nicht gänzlich optimierte Performance – je größer das Universum, desto träger das Ganze.

Petra Maueröder ■

Statement



Und wenn ich groß bin, werde ich ein richtiges Echtzeitstrategiespiel: Die Kampfsequenzen entbehren jedweder taktischen Relevanz und sind damit schlichtweg überflüssig. Ansonsten hält *Pax Imperia*, was man sich von einem *Master of Orion 2*-Clone verspricht, drängt sich aber mangels spielerischer Fortschritte nicht gerade als Pflichtübung für versierte Spieler auf.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	16
WIN 95	Internet	16
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX/4-100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 155 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 325 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Strategie	
Grafik	70%
Sound	55%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Heliotrope
Preis	ca. DM100,-

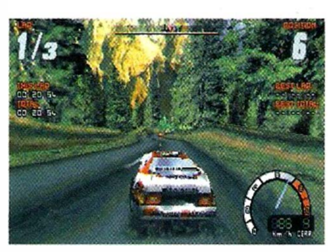


Bleifuß Rally

Fortsetzung folgt...

„Bleifuß" entwickelt sich immer mehr zur Fortsetzungsgeschichte: Nach Bleifuß, Bleifuß 2 und Bleifuß Fun bringt Virgin Interactive nun Bleifuß Rally auf den Markt und verlagert dabei das Geschehen von geteerten Straßen auf holprige Pisten.

Vier verschiedene Modi stehen bei *Bleifuß Rally* zur Verfügung: Einzelrennen, Meisterschaft, Zeitfahren und Mehrspieler sind Optionen, die wohl nicht näher erläutert werden müssen. Nur eines: Wenn Sie gegen einen menschlichen Mitspieler antreten möchten, so können Sie das entweder Splitscreen oder per Nullmodem und natürlich auch über ein lokales Netzwerk tun. In diesem Fall können Sie sogar zu viert gleichzeitig auf die Jagd nach Rundenrekorden gehen.



Selbst mit einer 3Dfx-Karte baut sich das Bild Pixel für Pixel auf.



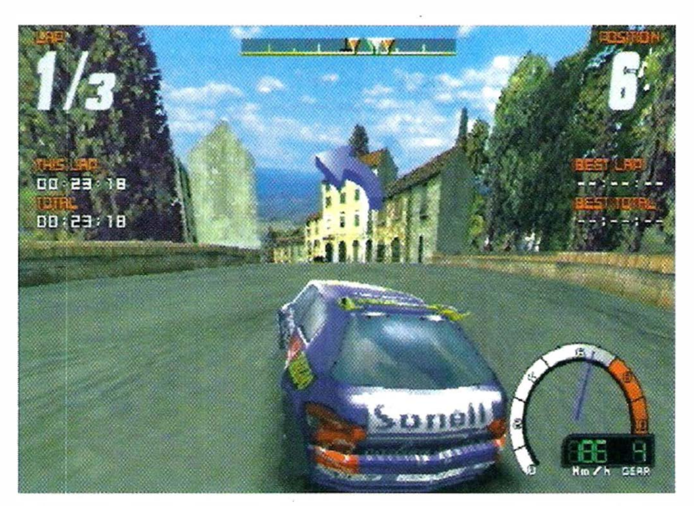


Drei verschiedene Perspektiven stehen bei Bleifuß Rally zur Verfügung. Hier eine Art Cockpit-Ansicht.

Im Einzelrennen können Sie zunächst auf drei Strecken Erfahrung sammeln, die restlichen zwei Kurse werden erst aktiviert, sobald Sie eine Meisterschaft gewonnen haben. Das gleiche gilt für die Wagen. Vier Boliden sind zu Beginn des Spiels anwählbar, der letzte erst nach einer erfolgreichen Meisterschaft.

Die Strecken wurden sehr aufwendig gestaltet und zeichnen sich vor allem durch enorme Höhenunterschiede aus, die in vielen Fällen den Einblick in Kurven und Schikanen versperren. Außerdem sind einzelne Runden extrem lang, so daß es schwerfällt, die Kurse auf Anhieb auswendig zu lernen – um jeden Parcours einwandfrei absolvieren zu können, muß man schon einige Zeit investieren.

Das Fahrverhalten der Wagen wurde hingegen nicht ganz so perfekt umgesetzt. *Bleifuß Rally* schafft es nicht, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, wann der Wagen genau ausbricht. Aus diesem Grund landet man vor allem zu Beginn oft an der



Obwohl Bleifuß Rally grafisch auf alle Fälle überzeugen kann, gibt es doch einige Mängel in puncto Fahrphysik und -verhalten.

Leitplanke, erst wenn man sich mit den Kursen besser vertraut gemacht hat, tauchen diese Probleme nicht mehr auf. Bei *Bleifuß Rally* ist es leider nicht möglich, die Fahrphysik so genau zu analysieren, daß man auf jeder beliebigen Strecke auf Anhieb anständige Rundenzeiten hinlegen kann – aber *Bleifuß Rally* ist auch mehr Actionspiel als Simulation.

Hohe Hardwareanforderungen

Grafisch kann sich *Bleifuß Rally* auf alle Fälle vor *Sega Rally* setzen – dafür sorgt schon allein der Support der gängigsten 3D-Chipsätze. Allerdings konnte weder mit einer Mystique noch mit einer 3Dfx-Karte das leidige Problem beim Bildaufbau beseitigt werden. Weit entfernte Objekte werden immer noch Pixel für Pixel aufgebaut. Ohne 3D-Karte schraubt sich die Hardwareanforderung gewaltig in die Höhe: Selbst wenn man auf 65.000 Farben verzichtet, sollte man schon über einen Pentium 200 mit 32 MB RAM verfügen, um *Bleifuß Rally* im hochauflösenden Modus spielen zu können.

Oliver Menne ■

Statement



Bleifuß Rally ist – wie seine Vorgänger – ein reines Actionspiel, das Schwachpunkte in der Fahrphysik besitzt. Obwohl kein richtiges Fahrgefühl aufkommen mag, macht *Bleifuß Rally* aber dennoch Spaß, denn das erfrischende Streckendesign und die draufgängerischen Gegner können dieses Manko ausgleichen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 130 MB

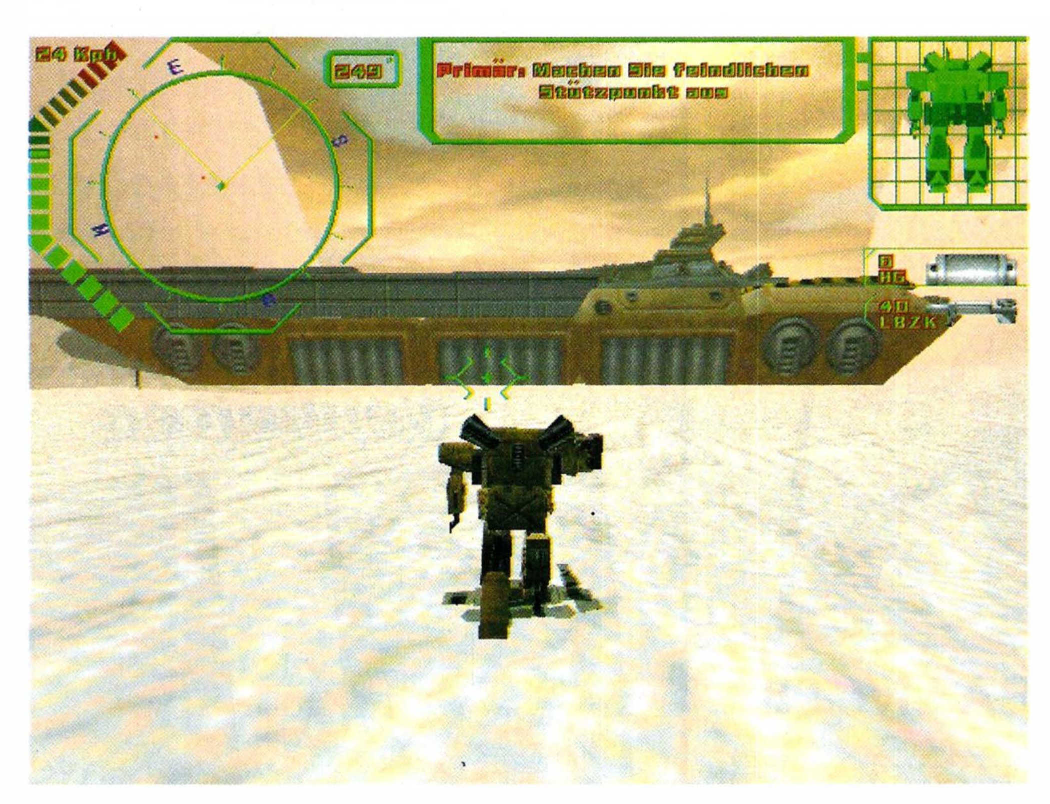
3D-SUPPORT
3Dfx, Rendition Vérité, Matrox Mystique 4MB

RANKING

Rennspiel

Grafik	80%
Sound	78%
Handling	75%
Multiplayer	82%
Spielspaß	81%

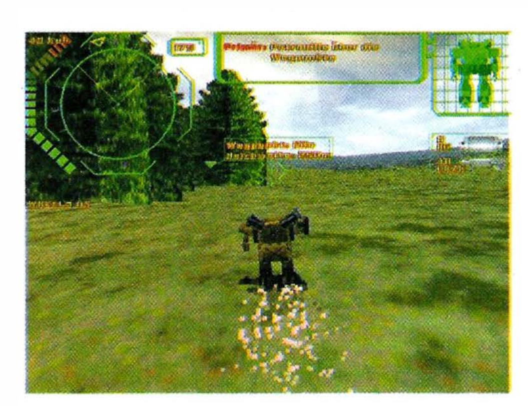
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 80,-



Heavy Gear

Eisenwaren

Wenn Activision ein Spiel um Kampfroboter veröffentlicht, denkt man unwillkürlich an die MechWarrior-Serie. Bereits mit dem ersten Teil dieser Simulation konnte eine riesige Fangemeinde in den USA aufgebaut werden, der zweite Teil war nicht minder erfolgreich. Warum also sollte die Firma ihre jüngste Simulation umbenennen?



Sogar kleine Wälder sind zu bewundern. Man sollte nicht versuchen, eine Granate durch das Geäst zu werfen, da sie unweigerlich davon abprallt.



Es bringt keinen Vorteil, zuerst Kommunikationseinrichtungen zu zerstören. Anzahl und Position der Gegner ist festgelegt.

Die Antwort ist relativ einfach und für ein erfolgreiches Softwarehaus wie Activision reichlich ungewöhnlich: Die FASA, Lizenzeigentümer von *Battletech* und *MechWarrior*, arbeitet in Zukunft mit MicroProse zusammen. Das Team läßt sich davon allerdings nicht einschüchtern, so daß sich die Fans auf einen echten, aber „inoffiziellen" Nachfolger freuen können. Der Name *Heavy Gear* entsprang übrigens nicht der Phantasie eines Programmierers oder Projektleiters, vielmehr ist dies der Titel einer kanadischen Spieleserie. Das in Nordamerika populäre Genre der Spielbücher dient immer wieder als Vorlage für Computerspiele, nicht zuletzt *Terranova* entsprang einem solchen Buch.

Zugänglich

Heavy Gear ist der momentan modernste Vertreter der Gattung Kampfroboterspiele. Während solche Spiele noch vor wenigen Jahren nur für wenige eingefleischte Fans zugänglich waren, hat die Gestaltung der Benutzeroberfläche und die Komplexität der Bedienung mittlerweile das Niveau durchschnittlicher Actionsimulationen erreicht. Dies bedeutet allerdings nicht, daß man sich nach einigen Mausklicks im Spiel befindet und dort erfolgreich den kompliziert aufgebauten Roboter einsetzen könnte. Obwohl sich Heavy Gear eindeutig dem Actionbereich zuordnen läßt, muß man sich eingehend mit der Tastaturbelegung und dem Zusammenbau eines schlagkräftigen Roboters beschäftigen. Die Herkunft dieser Spielegattung aus dem Buch- und Brettspielbereich bringt nämlich einige Rollenspielelemente mit sich, die zwar einerseits für die große Fangemeinde sorgten, andererseits einem Anfänger den Einstieg erschweren.

Zeitraffer

Wie es sich für ein aktuelles Spiel gehört, führt eine aufwendig verfilmte Hintergrundgeschichte den Spieler durch die einzelnen Missionen. Die Schauspieler zeigen dabei eine durchaus ordentliche Leistung, und sogar die deutsche Synchronisation gibt keinen Anlaß zur Klage. Erzählt wird die Geschichte zweier verfeindeter Staaten, die sich den Planeten Terra Nova teilen. Nachdem sich beide Parteien jahrelang aus dem Weg gingen und sich

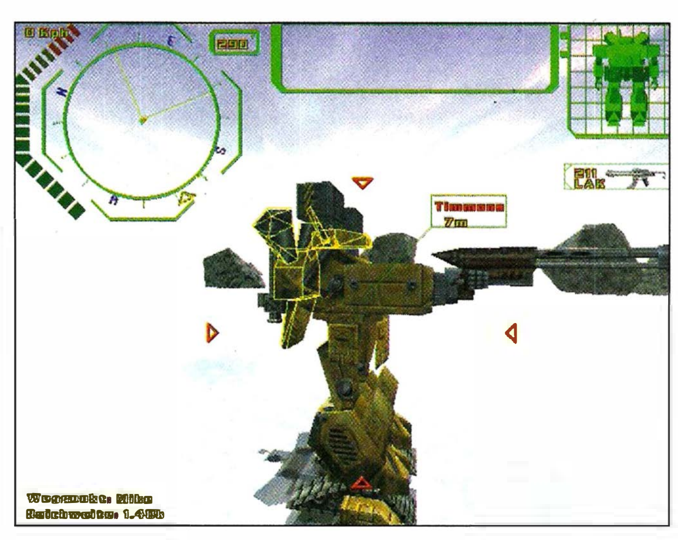
auf jeweils einer Hälfte des Planeten ausbreiteten, wachsen nun die Kriegsgelüste. In nur 32 Missionen muß der Spieler die Attacken der Grel abwehren, Verbündete befreien oder Verräter stoppen. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt dabei linear an, vor allem die immer höhere Zahl der gegnerischen Roboter sorgt für ein erschwertes Vorankommen.

Virtueller Lehrmeister

Es gibt drei unterschiedliche Einsatzarten: die Ausbildung, die Laufbahn und die Story. Im Ausbildungsmodus wird dem Spieler in gerade einmal vier Missionen die grundlegende Steuerung des Gear genannten Roboters, die Bedienung der Waffensysteme und die Nutzung des Kommunikationssystems nahegebracht. Dabei gibt eine virtuelle Ausbilderin Anweisungen und Tips, wie man gegen einen konkurrierenden Gear bestehen kann. Leider steht man in jeder Mission unter Zeitdruck, so daß die wenigen Missionen nicht besonders geeignet sind, sich in aller Ruhe mit seinem Kampfgerät auseinanderzusetzen. Im Laufbahnmodus kann man aus zwei Missionstypen wählen, deren genaue Aufgaben zufällig vom Computer erstellt werden. Im Missionstyp Suchen und Vernichten geht man meist alleine auf die Jagd nach feindlichen Robotern und Stellungen. Für vernichtete Roboter und Stellungen erhält man Punkte, die nach Abschluß der Mission gegebenenfalls mit Medaillen belohnt werden. Wird man selber abgeschossen, endet dies nicht tödlich und wird lediglich mit Punktabzügen bestraft. Der zweite Missionstyp ist die Aufklärung. Hierbei durchsucht man ein vorgegebenes Gebiet nach feindlichen Einheiten, ohne sich dabei entdecken zu lassen und die Gegner anzugreifen.

Künstliche Vielfalt

Das eigentliche Spiel steckt hinter der Einsatzart „Story". In 32 linear fortlaufenden Missionen müssen diverse Aufgaben gelöst werden. Ob man sich nun aber in einer Aufklärungsmission, in einer Rettungsmission oder in einem simplen Angriff befindet, macht spielerisch keinen großen Unterschied. Stets muß eine Reihe von vorgegebenen Wegpunkten abgelaufen und die dort versammelten Gegner ganz oder teilweise vernichtet werden. Abschließend läuft man zum letzten Wegpunkt, wo man von einem Hubschrauber aufgesammelt wird. Gerettete Gears folgen dem Spieler dabei ebenso automatisch wie die in einigen Missionen vorhandenen Wingmen, man muß sich also um solche „Features" keine Gedanken machen. Dies würde sich auch nicht lohnen, da man seinen Mitstreitern keine Befehle erteilen oder in anderer Weise auf sie einwirken kann.



Schäden an den einzelnen Körperteilen werden mit überlagerten Vektoren angezeigt. Die Farbe beschreibt den aktuellen Zustand.

Im Vergleich

Obwohl *Heavy Gear* ein direkter Nachfahre von *MechWarrior 2* ist, bietet es dennoch eine geringere Herausforderung. Gerade die gescholtene Komplexität hat wohl für den Spielspaß gesorgt. Im Vergleich zu den actionlastigen Spielen schneidet *Heavy Gear* gut ab, lediglich *Terranova* liegt dank des herausragenden Missionsdesigns weit vorne.

Spiel	Wertung
Terranova	88%
MechWarrior II	80%
Heavy Gear	74%
Earthsiege II	72%
G-Nome	69%

Missionsablauf

Heavy Gear lebt von der ausnehmend gut gemachten Storyline. Videos treiben die lineare Handlung voran und erläutern die Missionen.

Obwohl es unterschiedlichste Aufträge gibt, spielen sich die meisten Missionen aber nahezu gleich.



In einer dramatischen Videosequenz wird gezeigt, wie das Transportfahrzeug zerstört wird. Man wird gefangengenommen, kann aber bald flüchten.



Ein Sekundärauftrag befiehlt, das Gefangenenlager zu zerstören. Da man lediglich auf wenig Gegenwehr stößt, sind das in diesem Fall leicht verdiente Punkte.



Man folgt den Wegpunkten zum Abholungsort. Die wenigen Verfolger sind in der Dunkelheit schwer zu erkennen, stellen aber keine ernsthafte Gefahr dar.



Am letzten Wegpunkt angekommen, ruft man via Funk den Hubschrauber. Während des Wartens wehrt man sich noch gegen einige Angreifer.

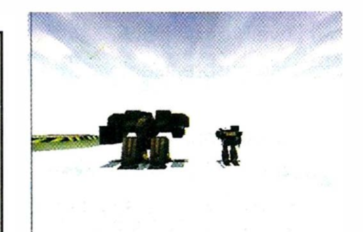


Performance

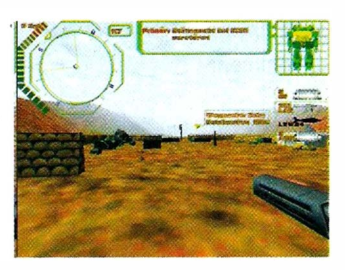
Die hohe Anzahl an Polygonen, die für die Darstellung der Gears verwendet wird, machen den Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte nahezu unabdingbar. Selbst auf relativ hochgetakteten Rechnern ist die Verwaltung der Vektoren derart zeitaufwendig, daß der SVGA-Modus kaum zu empfehlen ist. Die spezielle Unterstützung von 3Dfx und Rendition wirkt sich hingegen kaum performancesteigernd aus, auch grafisch sind keine nennenswerten Unterschiede zu anderen 3D-Karten festzustellen.

Rechner	320x200	640x480	D3D	3Dfx/Rendition
Pentium 90	●	●	●	●
Pentium 166	●	●	●	●
Pentium II 233	●	●	●	●

● = flüssig spielbar ● = spielbar ● = nicht spielbar



Der riesige Roboter ist die Ausbilderin, die den Spieler in vier Missionen in die Bedienung des Roboters einführt.



Komplexe Einrichtungen wie dieses feindliche Lager bieten dem Gegner viele Möglichkeiten, sich zu verstecken.

Was die Wingmen zu einer wirklich unsinnigen Erfindung macht, ist allerdings erst deren „Künstliche Intelligenz".

Intelligenzbestien

Das von den Programmierern angepriesene Softwareelement läßt die computergesteuerten Gears gegen Berge laufen oder den feindlichen Spieler umkreisen, ohne dabei jemals in Schußposition zu kommen. Auch die Wingmen sind nicht unbedingt hilfreich: So stellen sie sich ohne sichtbaren Grund in die Schußlinie des Spielers oder kollidieren auf fast freiem Feld mit den wenigen dort vorhandenen Objekten.

Baumarkt: Roboter Marke Eigenbau

Dennoch ist *Heavy Gear* ein kurzweiliges Actionspiel, wofür nicht zuletzt die gut gelöste Bedienung sorgt. Hat man die einzelnen Funktionen erst einmal sinnvoll auf Joystick, Maus und Tastatur verteilt, ist das Beherrschen der vielfältigen Optionen relativ einfach. Leider setzt das komplizierte Menü unnötig enge Grenzen, was das Neubelegen der einzelnen Tasten und Joystickknöpfe betrifft. Überzeugender ist der Hangar gestaltet, in dem der Spieler zu Beginn jeder Mis-si-on seinen Gear umgestalten kann. Aus reichhaltigen Paletten kann man Antriebsaggregate, Sensoren, Waffen und vieles mehr in seinen Roboter einbauen, wobei die Phantasie nur von den physischen Eigenschaften des Roboters gebremst wird. So macht eine gute Panzerung den Roboter schwer und träge, nicht jeder Sensor läßt Platz für neue Waffensysteme etc. Die Eigenkreationen lassen sich für den späteren Gebrauch abspeichern, so daß man sich für jeden Einsatz die passende Konfiguration erstellen kann.

Die grafische Gestaltung der Roboter läßt kaum Wünsche offen. Die aus vielen hundert Polygonen zusammengesetzten Objekte haben zahlreiche Animationen für gehen, gleiten, fallen oder bücken, so daß der Eindruck agiler Maschinen entsteht.

Fremdkörper

Auch andere Grafikobjekte wie etwa Panzer, Gebäude, Flugzeuge, Felsen und Berge machen einen recht realistischen Eindruck. Lediglich der Übergang zu dem meist flachen Boden wirkt wenig überzeugend, daher sind alle Objekte über Kilometer hinweg sofort als Fremdkörper zu erkennen.

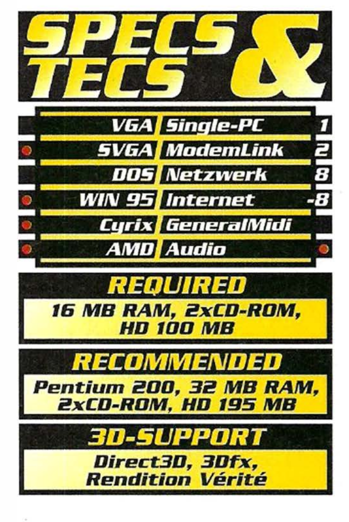
Harald Wagner ■

Statement

Heavy Gear ist zwar optisch anspruchsvoller als seine Vorgänger und sonstigen Artverwandten, spielerisch bringt Activisions Robotersimulation jedoch nichts Neues. Zusätzlich bieten die Missionen nicht viel Abwechslung, und auch deren Anzahl ist mit nur 32 Stück etwas begrenzt. Der eigentliche Schwachpunkt dürfte jedoch die KI sein, die befreundete und verfeindete Roboter recht planlos durch die Landschaften lenkt. Nur durch die große Anzahl wird der Schwierigkeitsgrad auf eine herausfordende Höhe getrieben: Fünf identisch ausgestattete Gears gleichzeitig zu bekämpfen, stellt für einen geübten Spieler kein Problem dar.



Die Qualität der Videos und die Leistung der Schauspieler ist auf einem in Spielen nur selten erreichten Niveau.



RANKING

Simulation	
Grafik	74%
Sound	80%
Handling	68%
Multiplayer	82%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-

Beambender

Beambender ist ein Denkspiel mit zu hoher Frustrationsrate.

Titel wie *Oxyd, Tetris* oder *Minesweeper* bestanden aus einer kleinen, aber feinen Spielidee, in die weitaus mehr Energie investiert wurde als in multimediales Beiwerk. Auch *Beambender* ist ein solches Programm.
Das von Blue Lemon Studio entwickelte Programm verlangt das Beschießen fester Ziele mit Laserstrahlen einer bestimmten Farbe. Um dies zu erreichen, müssen die Laser umgelenkt, eingefärbt, aufgeteilt oder auch zerstört werden. Das Spielfeld besteht aus bis zu 70 Feldern, auf denen Bauteile wie Spiegel, Kristalle etc. plaziert werden müssen. Diese Bauteile erscheinen in zufälliger Reihenfolge am unteren Bildschirmrand.
Da ein Zeitlimit besteht, gerät das Plazieren der Bauteile zum Reaktionsspiel. Leider bietet das Spiel bereits nach wenigen Levels nichts Neues mehr, für den niedrigen Preis ist Beambender dennoch ein faires Angebot.

(hw) ■

RANKING
Denkspiel
Spielspaß 58%
Hersteller: Verkosoft
Preis: DM 39,95
3D-SUPPORT: keine Unterstützung
SYSTEM: Pentium 100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA, Win95

Combat Chess



Combat Chess – inoffzieller Nachfolger von Battlechess?

Mit Combat Chess versucht Empire Interactive, in die Fußstapfen des legendären *Battlechess* zu treten. Sie können sich entscheiden, ob Sie auf einem Schachbrett mit traditionellen oder mit Fantasy-Figuren gegen einen menschlichen Gegner (Modem, Netzwerk, Internet) oder den Computer antreten möchten.
Die Figuren wurden von Mindseye, einer englischen Animationsfirma für Film und Fernsehen, entwickelt und mit über 600 Sequenzen ausgestattet. Langeweile sollte also nicht aufkommen. Außerdem ist im Spiel ein recht brauchbares Lernprogramm enthalten, das verschiedene Situationen und deren Lösung präsentiert. Auf diese Weise können Sie sich im Schwierigkeitsgrad langsam vorantasten, denn in der höchsten Spielstufe ist *Combat Chess* ein herausforderndes Gegenüber – auch wenn die ausgezeichnete Grafik zu Beginn nicht darauf schließen läßt.

(om) ■

RANKING
Schachspiel
Spielspaß 80%
Hersteller: Empire
Preis: ca. DM 80,-
3D-SUPPORT: keine Unterstützung
SYSTEM: Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 7 MB

Madden NFL 98



Madden 98 ist Spitzenreiter unter den Football-Spielen.

Electronic Arts hat nicht nur zur NHL und NBA die passenden Spiele im Programm, sondern natürlich auch zur NFL, der National Football League. Unter der Schirmherrschaft von John Madden bietet auch die 98er Version einige nette Features, die das Produkt von der Konkurrenz abhebt. Für Fans ist wohl „Liquid AI" die wichtigste Neuerung: Mit dieser neuen Form der Künstlichen Intelligenz verhalten sich die Spieler noch lebensnaher und versuchen, die aufgerufenen Spielzüge so genau wie möglich umzusetzen – das hängt natürlich ganz von den individuellen Fähigkeiten ab, mit denen jeder Spieler ausgestattet ist.
Darüber hinaus glänzt *Madden NFL 98* wieder einmal durch hervorragende Grafik, die vor allem durch das Motion Capturing deutlich an Realismus gewinnt. Eine ausgezeichnete Umsetzung dieser durch und durch amerikanischen Sportart!

(om) ■

RANKING
Sportspiel
Spielspaß 87%
Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. DM 80,-
3D-SUPPORT: 3Dfx
SYSTEM: Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

Flying Corps Gold



Dank Direct3D sieht Flying Corps Gold noch besser aus.

Flying Corps Gold wurde mit neuen Optionen ausgestattet, die auch für Besitzer der Ur-Version interessant sein könnten. Deshalb arbeitet der deutsche Vertrieb auch an einer Lösung, das alte *Flying Corps* „in Zahlung zu nehmen". Besonders wichtig erscheint natürlich die Unterstützung von Direct3D, da nicht nur mit 3Dfx-Karten wunderschöne Landschaften auf den Bildschirm gezaubert werden können. Mit 65.000 Farben wirken die blühenden Felder gleich noch fotorealistischer. Außerdem wurde ein Mission-Editor integriert, mit dem sich in Sekundenschnelle neue Szenarios entwickeln lassen.
Wenige Mausklicks genügen, um Schwadrone und Artillerie zu plazieren. Gespielt werden können diese Missionen, wie alle anderen, nun auch im Netzwerk (8 Spieler) und per Modem bzw. Nullmodem (2 Spieler). Für Technikfreaks: Der Force FX von CH Products wird von *Flying Corps Gold* ebenfalls unterstützt.

(om) ■

RANKING
Flugsimulation
Spielspaß 85%
Hersteller: Empire
Preis: ca. DM 80,-
3D-SUPPORT: Direct3D
SYSTEM: Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB



Zum Festlegen der Reiserouten genügen zwei Mausklicks; je nach Windrichtung und Strömung werden für die Tour ggf. mehrere Runden benötigt.



Beim Spielstart dürfen Sie neben dem Schwierigkeitsgrad, dem Spielziel, dem Startjahr und der Nation die Landkarte auswählen.

Herrscher der Meere

Meeresfrüchtchen

Piraterie wie nie: Neben Monkey Island 3 setzt auch Herrscher der Meere von Attic (Das Schwarze Auge 1-3) voll auf rauhbeinige Gestalten, die Wind und Wetter trotzend über die Weltmeere segeln. Was die Handelssimulation außer einer deftigen Wertungsdifferenz noch so alles vom LucasArts-Adventure unterscheidet, entnehmen Sie unserem Review.

Ein Heimathafen, eine Werft, ein Kontor und etwas Bargeld – das ist alles, was Ihnen im Jahre 1540 zugestanden wird. Mit dem Kapital wird zunächst eine Plantage errichtet und ein Schiff angeschafft. Während die ersten Naturalien gedeihen, erkundet man die umliegenden Gewässer und stellt fest, daß man nicht alleine dieser Tätigkeit nachgeht: Insgesamt vier Nationen (England, Frankreich, Spanien, Portugal) schicken ihre Schiffe auf Tournee durch die Ozeane, entdecken fremde Häfen, statten diese mit Produktionsstätten aus und decken sich mit Gütern ein, die sich andernorts gewinnbringend verkaufen lassen. Das Spielziel sieht u. a. die Weltherrschaft oder die Erwirtschaftung millionenschwerer Bargeldschaften vor – Vorhaben, die sich auf friedlichem Wege (also in erster Linie durch das Betreiben von Handel) genauso erreichen lassen wie auf weniger friedliche Art und Weise, sprich: die Eroberung wenig geschützter Küstenstädte oder Überfälle auf prallgefüllte Handelsschiffe. Oder Sie können eine bestimmte Anzahl von Häfen erobern oder einen prestigeträchtigen Titel (Flottenkapitän, Baron oder gar „Herrscher der Meere") anstreben, der in regelmäßigen Abständen verliehen wird. Das Leben leichter macht man sich, wenn man – zumindest anfangs – Friedens-, Handels- und Kooperationsverträge mit den drei Konkurrenz-Nationen abschließt, die z. B. den Zugang zu wichtigen Häfen garantieren.



Die sogenannte „Einstiegshilfe" (eine Art Tutorial) erübrigt den Blick ins Handbuch und macht Sie mit allen relevanten Funktionen vertraut.

Herrschaftszeiten

Je nach Technologie-Stufe entstehen in Ihren Werften Transport- und Schlachtschiffe mit unterschiedlichem Fassungsvermögen, die anschließend mit Besatzung, Proviant, Kanonen und den dazugehörigen Kugeln ausgestattet werden müssen; von der kleinen Brigg über Fregatten und Fleuten bis hin zu stolzen Galeonen reicht die Palette Ihrer Schiffsbaumeister. Zum Zwecke größerer Kapazitäten oder besserer Feuerkraft faßt man mehrere Nußschalen zu Flotten zusammen. Ausgehend vom Heimathafen, dirigiert man Runde für Runde (entspricht einem Monat) seine Schiffe auf einer Weltkarte oder einer Phantasie-Gegend von einem Hafen zum anderen – auf Wunsch auch automatisch. Den Flotten (bestehend aus mehreren Schiffen) lassen sich nämlich dauer-

Im Vergleich

Abgewertete Wirtschaftssimulationen en masse tummeln sich im Dunstkreis von Attics Herrscher der Meere. In Sachen Spielspaß ungeschlagen bleibt die Neuauflage des Sid Meier-Klassikers *Pirates! Gold. Vermeer und Die Fugger 2* bieten langfristig gesehen mehr Abwechslung als unser Testkandidat.

Spiel	Wertung
Pirates! Gold	77%
Die Fugger 2	75%
Vermeer	73%
Herrscher d. Meere	67%
Der Patrizier	60%



Blick auf Portsmouth, Ihren Heimathafen, wenn Sie auf Seiten Englands starten. Ein Klick auf die Stadt verzweigt zu den Produktionsstätten.

haft grundlegende Aufträge zuweisen, so daß Sie sich z. B. auf das Bombardieren von Häfen konzentrieren können, während Ihre Handelsflotten für regelmäßige Eingänge auf Ihrem Konto sorgen – und umgekehrt. Zu den möglichen Standard-Einstellungen gehört auch das Patrouillieren in gefährdeten Gewässern.

Angebot & Nachfrage

Wenn Ihr Schiffchen nicht vom Fleck kommt, könnte das z. B. an ungünstigen Meeresströmungen liegen. Selbige wurden genauso wie die Winde oder die jeweiligen Waren und Preise des 16. Jahrhunderts genauestens recherchiert und sind Teil dieser komplexen Wirtschaftssimulation. 15 authentische Waren (Kaffee, Baumwolle, Rum, Textilien, Waffen, Tabak, Elfenbein, Gewürze usw.) werden an den 50 Anlegestellen zwischen Kapstadt und Nantes, Mombasa und Buenos Aires gehandelt. Die Limitierung auf zwei Waren pro Hafen ist dabei eine ebenso fragwürdige Einschränkung wie die automatische Festlegung von Verkaufspreisen durch das Programm – als alleiniger Anbieter von Waffen oder Elfenbein würde man gerne selbst die Preise diktieren. Leider ist es auch nicht gestattet, permanente Handelsrouten zwischen mehreren Häfen einzurichten, auf denen die Transporter hin- und herpendeln.

Petra Maueröder ■

England — Mai 1544

Vermögen
Schiffsliste
Warenliste
Festungen
Produktion
Werften

Waren

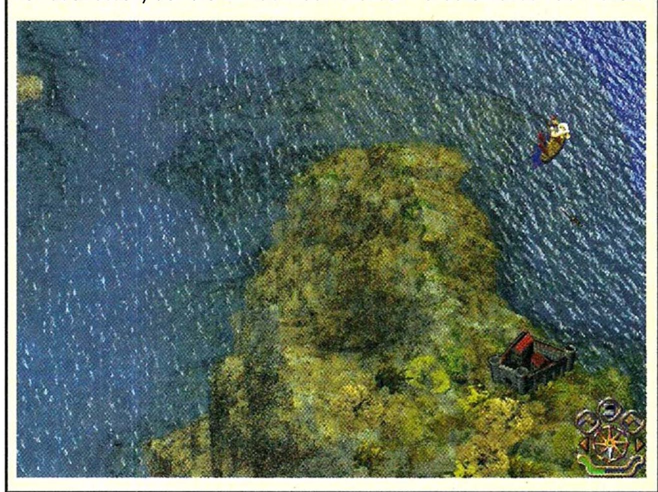
Ware	Ort	Menge	Wert
Textilien	Portsmouth	4	13.560
Waffen	Portsmouth	1	11.300
Zucker	Trinidad	6	16.950
Tabak	Trinidad	15	101.700
Teppiche	Alexandria	5	45.200
Alkoholika	Alexandria	15	20.340
Baumwolle	Jamestown	11	9.944
Nahrung	Boston	6	3.390
Häute	Boston	12	40.680
Baumwolle	Para	9	8.136
Tabak	Schiff	3	20.340
Tabak	Schiff	4	27.120
Baumwolle	Schiff	5	4.520
Textilien	Schiff	9	30.510
Waffen	Schiff	4	45.200

Gesamtwert 398.890

Die rechte Maustaste enthüllt die umfangreichen Statistiken, die in Tabellen- und Diagramm-Form Warenbestand, Flotten und Preise aufführen.

Schiffeversenken

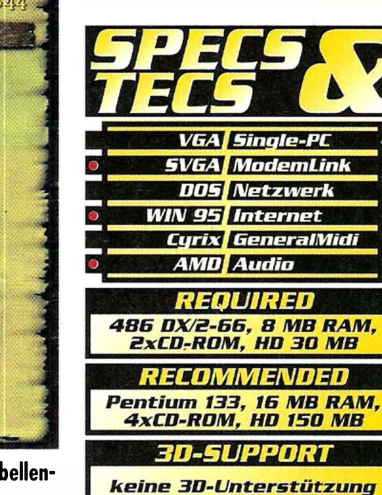
In Echtzeit laufen Angriffe auf Küstenstädte und Festungen sowie die Seeschlachten gegen Mitbewerber und Piraten ab: Sie markieren Ihre Schiffe wie in einem klassischen Echtzeitstrategiespiel, richten die Breitseiten auf die attackierende Flotte oder die Festung aus und geben den Befehl zum Angriff. Allzuviel taktischen Tiefgang sollten Sie nicht erwarten – nach einigen Probeläufen wird man die Böllerei dem Computer überlassen, der die Schlacht auf Wunsch vollautomatisch abwickelt.



Statement



Auch wenn's Attic verständlicherweise nicht gern hört: *Pirates!* scheint nicht spurlos an den Designern vorübergegangen sein. Hinter den gerenderten Städtchen verbirgt sich eine herrlich altmodische Handelssimulation der Kategorie „Daß es sowas noch gibt...", bei der nach längerer Spielzeit die üblichen Mangelerscheinungen solcher Handelssimulationen zutage treten: Die Vorgänge wiederholen sich sehr bald, auch wenn das HDM-Team offenkundig um Abwechslung bemüht war, wie die mannigfaltigen Spielziele, Missionen und Zufallsereignisse belegen. Die gutgemeinte Automatik ist ein zweischneidiges Schwert: Macht man's selbst, artet das Ganze in ein bürokratisches Abklicken von Menüs aus; läßt man sich vom Computer unterstützen, hat man keinerlei Einfluß darauf, wohin die Fregatten tuckern und was wo zu welchem Preis an- und verkauft wird. Wer für den Gabentisch noch eine Wirtschaftssimulation im *Fugger 2*-Format braucht, greift mangels Alternativen zum *Herrscher der Meere,* der einen über die Feiertage hinwegrettet. PC-Spiele-Käufer mit Weitblick reservieren sich ihr Erspartes aber für *Anno 1602* von Sunflowers, das neben Komplexität obendrein Bilderbuch-Grafik zu bieten hat.



RANKING

WiSim

Grafik	65%
Sound	60%
Handling	70%
Multiplayer	35%
Spielspaß	**67%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Attic
Preis	ca. DM 100,-

Close Combat: Die Brücke von Arnheim

Kommandobrücke

Unmögliches wird sofort erledigt, Wunder dauern etwas länger: Wie wäre die „Operation Market Garden" unter Ihrem Oberkommando ausgegangen? Close Combat: Die Brücke von Arnheim simuliert eines der spektakulärsten und riskantesten Manöver des 2. Weltkriegs.

Der Auftrag von Tausenden alliierter Fallschirmspringer am 17. September 1944 lautete: Einnehmen und Halten von fünf holländischen Rheinbrücken zwischen Eindhoven und Arnheim – und zwar so lange, bis die britischen Panzerverbände eintreffen. In der Realität ist's schiefgegangen, auf Ihrem PC-Monitor kann das hingegen ganz anders ausschauen. Wie sein Vorgänger ist *Close Combat 2* nämlich weniger ein klassisches Echtzeitstrategiespiel als vielmehr eine Simulation der Gefechte um Arnheim, Nimwegen, Veghel, Son und Schijndel – wahlweise aus alliierter oder deutscher Sicht. Statt treudoofer *C&C*-Cyborgs, die per Mausklick blindlings in ihr Verderben rennen, haben Sie es hier mit „denkenden", mündigen Soldaten zu tun, die sich Gedanken über die limitierte Munition machen, eigenständig Deckung suchen, in ausweglosen Situationen auch mal in Panik geraten oder den Befehl verweigern. Moral, Gesundheitszustand und Ermüdungsgrad beeinflussen das Verhalten Ihrer Untergebenen, das sich grob steuern läßt – einfach Einheit anklicken, rechte Maustaste gedrückt halten und eines von sieben Kommandos (Bewegen, Eilen, Schleichen, Feuern, Einnebeln, Verteidigen, Tarnen) auswählen. Anhand logischer „Ampelfarben" ist z. B. der Schußlinie zu entnehmen, wie die Treffer-Chancen stehen.



Die Ziffern auf den Dächern geben die Zahl der Stockwerke an.



Tag der Abrechnung: Überlebenden Einheiten werden prestigeträchtige Orden ans Revers geheftet.

Überbrückt

Gekämpft wird mit 130 authentischen Einheiten (Panzer, Artillerie, Flammenwerfer usw.) auf einer fotorealistisch anmutenden, zoombaren Highcolor-„Luftaufnahme" in 800x600 bzw. 1.024x768 Bildpunkten; das Terrain wurde den Original-Schauplätzen nachempfunden und enthält im Gegensatz zu *Close Combat 1* auch mehrstöckige Gebäude. Szenarien lassen sich gewinnen, indem man bestimmte Punkte einnimmt oder alle gegnerischen Einheiten ausschaltet; nachdem die Einheiten in der „Anrückzone" aufgestellt wurden, rücken sie per Mausklick in Richtung der Einsatzziele vor. Den vielen Vorzügen (u. a. eine superbe Steuerung) stehen neben fehlenden Waypoints und unausgereiftem Pathfinding weitere unnötige Mängel gegenüber. Zum Beispiel sind die Höhenstufen nicht klar erkennbar, zum anderen wird nur die Reich-, nicht aber die Sichtweite eingeblendet. Außerdem leidet *Close Combat 2* unter dem „Grüner Soldat auf grünem Untergrund"-Syndrom: Häufig lassen sich Einheiten nur durch einen Klick auf den „Soldatenmonitor" wiederfinden. Wer sich in *Close Combat* reinhängt, wird wochenlang auf soziale Kontakte verzichten können. Im Preis enthalten: 5 Tutorial-Missionen, 33 Einzel-Gefechte, acht Schlachten (inkl. Ordensverleihung), drei Kampagnen (mit Übernahme überlebender Einheiten), ein Mission-Editor und mehrere Multiplayer-Modi.

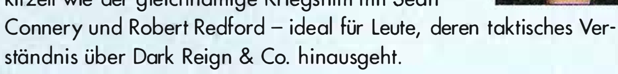
Petra Maueröder

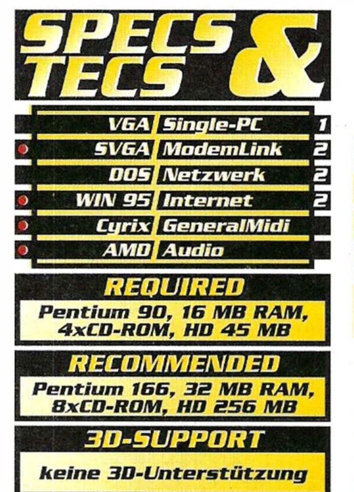


Die Statusleiste bietet neben einer Minimap und einem Nachrichtenfenster auch Auf-einen-Blick-Angaben über Einheiten, Moral, Munition usw.

Statement

Close Combat 2 schlägt gekonnt die Brücke zwischen Echtzeit-Thrill und Jagged Alliance-Komplexität: Ein einzigartiges, herausgeputztes Spiel mit realistischem Appeal, hohem Schwierigkeitsgrad und wenigen Schwächen, das die Nerven genauso kitzelt wie der gleichnamige Kriegsfilm mit Sean Connery und Robert Redford – ideal für Leute, deren taktisches Verständnis über Dark Reign & Co. hinausgeht.





SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 256 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	80%
Sound	85%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-



Eastern Front

Osterweiterung

Alarmstufe Rot für das versprengte Häuflein von Fans exzessiver Hexagon-Orgien: Eastern Front ist ein Strategiespiel, wie es im (Geschichts-)Buche steht, und bildet den Auftakt für die neue „Campaign-Series" von Talonsoft.



Eines der Eastern Front-Highlights: Hat man die Landschaft gestaltet, darf man Einheiten auf dem Gelände verteilen und deren Eigenschaften definieren.

Wachablösung für die *Battleground*-Reihe, in deutschsprachigen Landstrichen besser bekannt als *Die große Schlacht um...*: Die *Campaign Series* behandelt historisch akkurate sowie fiktive Auseinandersetzungen des 2. Weltkrieges. Los geht's mit *Eastern Front*, das die „wichtigsten" Gefechte in Osteuropa von 1941 bis 1945 umfaßt (u. a. Stalingrad, Kursk) – wahlweise aus deutscher oder russischer Sicht. Talonsoft-Kenner registrieren sofort die detailreichen 16 Bit-Landschaften, deren Terrain und Höhenstufen sich wie gehabt auf die Reisegeschwindigkeit der Einheiten auswirken und Reich- und Sichtweiten beeinflussen. Außerdem neu: Gerenderte Panzer rattern durch Wälder, winzige Sprites wetzen über Wiesen, und Artilleriegeschosse hinterlassen riesige Krater in der Botanik. Für jede Bewegung und jeden Schußwechsel werden Aktionspunkte abgezogen, die genauso wie Moral, Angriffs- und Verteidigungswerte in die Berechnung der Schußwechsel eingehen. Die erstmals eingesetzte „Unit Info Box" zeigt die wichtigsten Informationen auf einen Blick. Die bisherige Unterteilung in mehrere Phasen wurde zugunsten „echter" Runden vereinfacht. 50 single- und multiplayerfähige Szenarien plus acht Kampagnen (darunter Etappen der „Operation Barbarossa") befinden sich im Lieferumfang und lassen sich mittels Karten- und Szenario-Editor in mühseliger Kleinstarbeit ergänzen. Motivationsfördernd: In der Kampagne werden herausragende Leistungen mit Beförderungen honoriert. Weniger motivationsfördernd: Während der teils stundenlangen Schlachten dürfen keine Spielstände angelegt werden. Je nach Zoomstufe und Ansicht (2D und 3D) drosseln die riesigen Karten nicht nur die Performance, sondern führen gelegentlich auch zu ärgerlichen Abstürzen.

Petra Maueröder ■

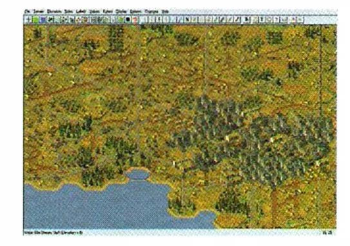
Statement



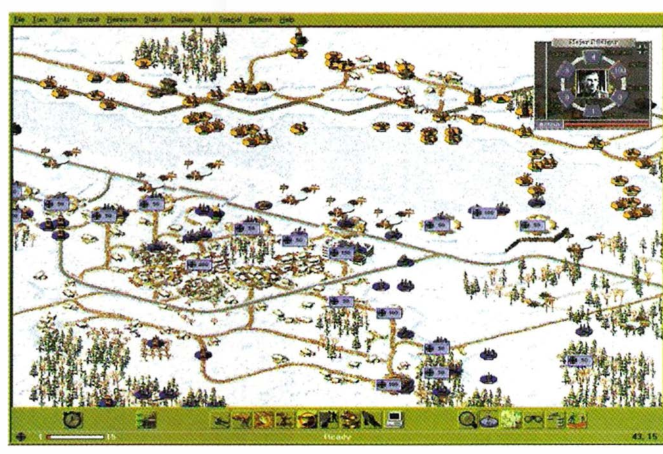
„Nun mach' schon...": Die unverschämten Wartezeiten auf zig KI-Züge und Animationen degradieren den Spieler zum Zuschauer. Davon abgesehen kommt das recht umfangreiche Strategie-Gelage nur für Talonsoft-Stammkunden oder als Anschlußkauf für ausgebuffte *Panzer General IIID*-Spieler in Frage.



Die schlichte, aber unschlagbar übersichtliche 2D-Ansicht wurde fast unverändert aus der Battleground-Reihe herübergerettet.



Straßen, Flüsse, Städte, Bäume: Der Kartendesigner gehört zu den leistungsfähigsten seiner Art.



Das neue Talonsoft-Interface: Unten die vereinfachte Iconleiste, rechts oben die neue „Unit Info Box" mit den Werten der angeklickten Einheit.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC 2
SVGA	ModemLink 2
DOS	Netzwerk 2
WIN 95	Internet 2
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 105 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 105 MB

3D-SUPPORT
keine 3D Unterstützung

RANKING

Strategie

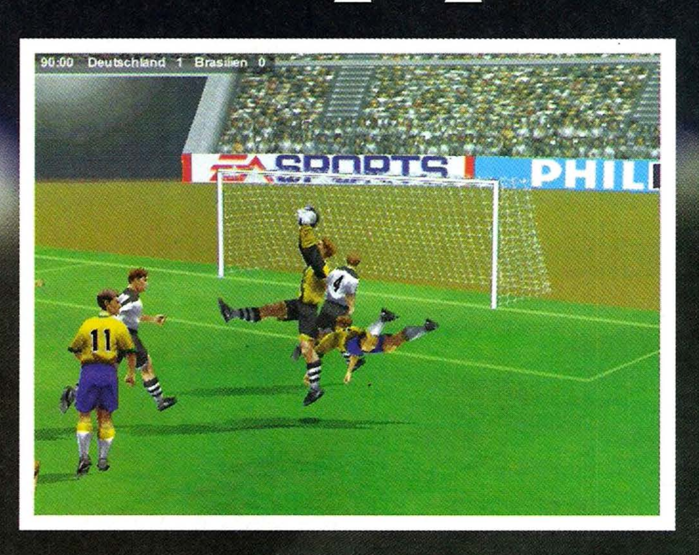
Grafik	60%
Sound	65%
Handling	70%
Multiplayer	60%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Talonsoft
Preis	ca. DM 90,-



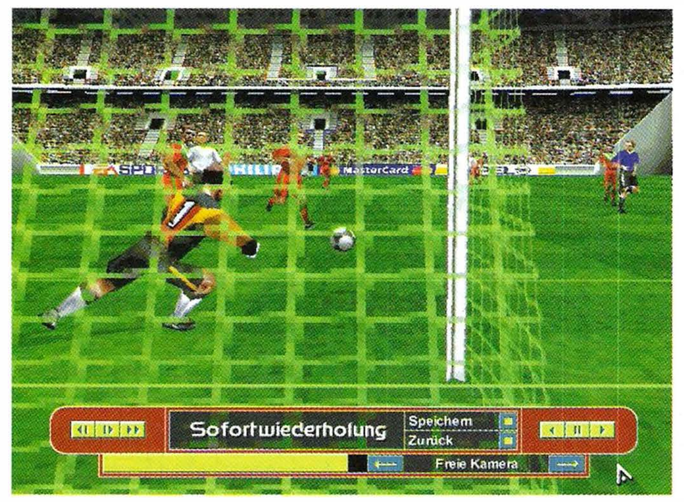
FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Gruppensieger



Die Weltmeisterschaft in Frankreich steht vor der Tür, die Hersteller überschlagen sich mit Veröffentlichungen und Neuankündigungen rund um das Thema Fußball. Eine Sonderstellung nimmt wieder einmal Electronic Arts ein, die mit FIFA 98: Die WM-Qualifikation die offizielle Lizenz ergattern konnten.





Die acht verschiedenen Kameraperspektiven machen eigentlich nur bei den Wiederholungen Sinn. Im Spiel sind die meisten Kameras zu unübersichtlich.

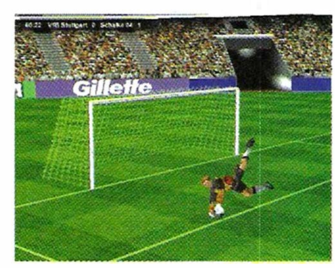


Eine heikle Situation. Wenn der Torwart den Ball nicht sicher fängt, klatscht er das Leder vielleicht ab und dem Stürmer direkt vor die Füße.

Nachdem *NHL Hockey 98* wie eine Bombe eingeschlagen hat, warten Fußballfans natürlich gespannt auf *FIFA 98*. Gelingt es Electronic Arts auch diesmal, sich an die Tabellenspitze zu setzen?
Konnte man die Urversion von *FIFA Soccer* noch mit zwei Tasten spielen, so ist mittlerweile eine gehörige Portion Fingerakrobatik gefragt. Auf dem Microsoft SideWinder Gamepad werden beispielsweise alle acht Knöpfe belegt, die insgesamt 18 Kommandos zur Verfügung stellen (siehe Kasten: Die Steuerung). Deshalb sollte man nicht einmal daran denken, die Kicker mit Tastatur oder Maus über den Platz zu scheuchen. Allein der Versuch kann schnell beim Unfallarzt enden.
Was sich zunächst nach verkrampftem Gameplay anhört, erweist sich als leicht erlernbares und äußerst flexibles System. Pässe in den Lauf eines Stürmers, raumöffnende Flankenwechsel im Mittelfeld und kontrollierter Aufbau aus der Verteidigung sind bei FIFA 98 überhaupt kein Problem und gehen so in Fleisch und Blut über, daß sie nach einiger Zeit fast schon eine Selbstverständlichkeit darstellen.
Der flüssige Spielablauf kommt durch ein System zustande, das in den Grundzügen an Worldwide Soccer von Sega erinnert: Drückt man eine der Tasten, bevor man den Ball erreicht, so wird diese Aktion sofort ausgeführt. Auf diese Weise läßt sich aus vollem Lauf flanken, schießen und passen – der Spielablauf wirkt geschmeidig und im Vergleich zu Konkurrenzprodukten zu keinem Zeitpunkt abgehackt oder unnatürlich.
Die Datenbank umfaßt diesmal 172 Nationalteams. Außerdem stehen aus fast jedem Land die Mannschaften der ersten Liga zur Verfügung. Auf Klassiker wie „Barca gegen Real", „PSV gegen Ajax" oder „Dortmund gegen Bayern" braucht man also nicht zu verzichten.

Der Weg nach Frankreich

Das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf der Weltmeisterschaft in Frankreich. Über die Option „Road to the World Cup" kann man die gesamte Qualifikation und später auch die Endrunde nachspielen. Die



Solche sehenswerten Glanzparaden sind bei FIFA 98 keine Seltenheit.

Gruppen werden nicht neu ausgelost, sondern aus der Realität übernommen. Außerdem stehen natürlich „Freundschaftsspiel", „Liga" und das beliebte und gleichzeitig sinnvolle



Der Flugkopfball wird vom Torhüter reaktionsschnell weggefaustet. Jetzt kann der Gegenangriff gestartet werden.



Die Steuerung

Verteidigung

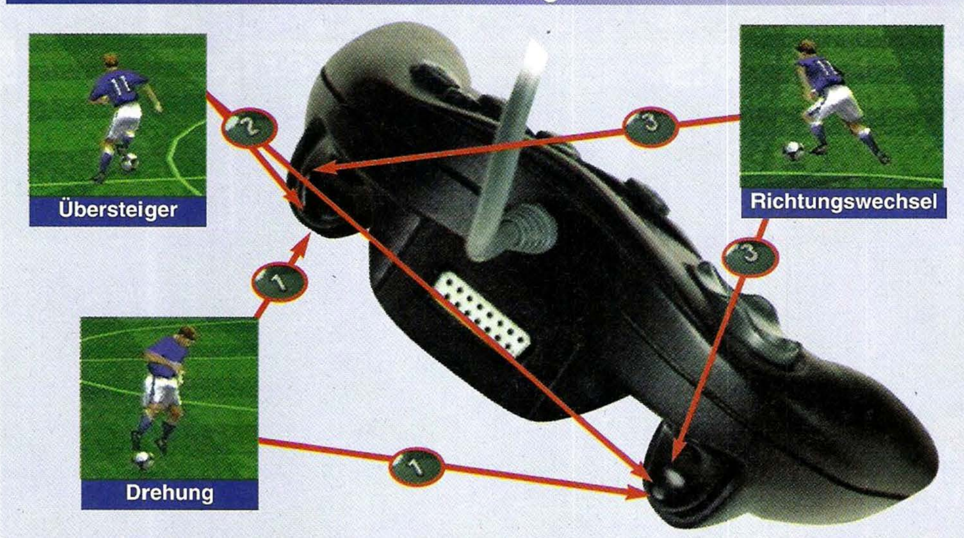
Wenn man sich zum ersten Mal mit der Steuerung auseinandersetzt, mag man schier verzweifeln: Diesmal sind alle acht Buttons belegt, manche Buttons sogar mit mehr als zwei Funktionen. Insgesamt stehen also während des Spiels 18 Kommandos zur Verfügung. Das hört sich ungeheuer kompliziert an, doch nach ein paar Minuten auf dem Trainingsgelände hat man das Grundprinzip eigentlich schon verstanden und kann richtig loslegen.



Angriff



Dribbling



Wenn Sie sich im Ballbesitz befinden, können Sie auf drei verschiedene Arten dribbeln. Halten Sie die Taste „L" oder „R" gedrückt, um Ihren Gegner nach links oder rechts auszuspielen.

„Training" zur Verfügung. Damit die Daten auch wirklich auf dem aktuellen Stand sind, hat Electronic Arts noch kurz vor Produktionsende Änderungen aufgenommen.

Kleine Patzer bei einigen Spielern

Konzentriert hat man sich allerdings vorwiegend auf die Nationalspieler, denn bei den Vereinsmannschaften kommt es manchmal zu Ungereimtheiten. So hat Ingo Anderbrügge von Schalke 04 beispielsweise dunkle Haare, und Stefan Reuter von Borussia Dortmund ist hellblond. Handelt es sich hingegen um Topspieler, so wurde an Detailarbeit nicht gespart: Seedorfs lange Mähne wippt bei rasanten Dribblings, und Sammer spielt in der Abwehr den Feuerwehrmann.
Wer mit der Umsetzung seines Lieblingsteams nicht zufrieden ist, kann mit dem integrierten Editor nachhelfen. Es können sowohl allgemeine Daten rund um die Mannschaft (Heimatstadion, Trikotfarben, Transferwert) als auch einzelne Spieler den eigenen Wunschvorstellungen angepaßt werden.
Dabei stehen nicht nur Äußerlichkeiten zur Verfügung, auch Eigenschaftswerte lassen sich verändern. Jeder Spieler besitzt zehn Fertigkeiten, die mehr oder weniger ausgeprägt sind. Über einen Schieberegler kann zum Beispiel die Kopfballstärke zurückgefahren und dafür der Antritt aufgebessert werden. Insgesamt können bei einem durchschnittlichen Spieler 272 Punkte vergeben werden, nur herausragende Talente verfügen über ein paar Punkte mehr.
Die Nationalteams können ebenfalls neu zusammengestellt oder modifiziert werden. Wenn man der Meinung ist, daß Jürgen Klinsmann als Stürmer endgültig ausgedient hat, genügt





Mit dem Team Management können Sie die Formation, die Strategie und auch die allgemeine Einstellung (Aggresivität) Ihrer Mannschaft verändern.

Sie sind mit Berti Vogts nicht einer Meinung? Mit diesem Bildschirm können Sie Ihre persönliche Nationalmannschaft zusammenstellen.

ein Mausklick, und schon befindet sich Olaf Marschall oder Bernhard Winkler an seiner Position. Alle Veränderungen lassen sich abspeichern und auf Wunsch auch wieder komplett rückgängig machen, um den Urzustand wiederherzustellen.

Motivation und Management

Die Spielweise einzelner Teams ist mit den bereits erwähnten Eigenschaftswerten eng verknüpft. Die Brasilianer bevorzugen beispielsweise schnelles Kurzpaßspiel und sind auch nicht darum verlegen, den einen oder anderen Trick zu präsentieren. Englische Mannschaften treten meistens mit einer Spitze an und versuchen, den einsamen Kämpfer mit langen Bällen aus der Verteidigung in Szene zu setzen.

Außerdem spielt die Motivation eine große Rolle. Liegt man erst einmal mit drei oder vier Toren in Führung, klappt beim Gegner fast gar nichts mehr: Stürmer laufen ständig in die Abseitsfalle, Kopfballduelle gehen verloren, und Paßversuche gehen ins Leere. Gerade bei den höheren Schwierigkeitsstufen kann man sich sehr schnell selbst in dieser Situation befinden. Dann hilft nur manuelles Aufbauen der Mannschaft über die Option „Team Management", die sich jederzeit anwählen läßt. Hier können Aggressivität, Formation, Strategie, Freistoß- und Eckballschützen eingestellt werden, Auswechslungen führt man ebenfalls über diesen Bildschirm aus.

Im Vergleich

Erwartungsgemäß stellt FIFA 98: Die WM-Qualifikation die neue Referenz im Genre dar. Unter den direkten Verfolgern befinden sich Worldwide Soccer von Sega, das durch extrem flüssiges Gameplay überzeugen kann, und UEFA Champions League 97, das aufgrund der gelungenen Gesamtumsetzung glänzt. Actua Soccer 2 von Gremlin Interactive spricht hingegen mehr den Actionspieler an, der weniger am eigentlichen Spielaufbau als an Torraumszenen interessiert ist. Kick Off 98 landet im Vergleich eher auf einem Abstiegsplatz, kann die schöne Präsentation doch nicht über grobe Mängel im Gameplay hinwegtäuschen.

Spiel	Wertung
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	93%
Sega Wordwide Soccer	89%
UEFA Champions League	88%
Actua Soccer 2	72%
Kick Off 98	61%

Fliegenfänger oder Superstar?

Bei einem Fußballspiel ist die Intelligenz der Torhüter enorm wichtig. Bei *FIFA 98* reagiert der letzte Mann in den meisten Fällen richtig und läuft sogar manchmal zum Seitenaus, um einen Ball für die bereits überrollte Verteidigung wegzuschlagen. Ab und zu läßt sich aber auch ein anderes Phänomen beobachten: Obwohl der Ball nur wenige Meter von ihm entfernt liegen bleibt, wartet er, bis der Stürmer sich das Leder schnappt und im Netz versenkt. Unsere Tests haben ergeben, daß das wohl mit den Abwehrspielern zusammenhängt, die hektisch versuchen, den Angreifer einzuholen. Steuert man den Verteidiger aus dem Sichtfeld, so verhält sich der Torwart wieder einwandfrei. Ansonsten verfügt der Torhüter über sensationelle Fähigkeiten: Er kann fausten, hechten, aus dem Tor herauslaufen und sich sogar in den Spielaufbau einschalten. Electronic Arts hat aber zum Glück darauf geachtet, aus dem letzten Mann keinen unbezwingbaren Superstar zu machen, denn es ist auch durchaus möglich, daß er eine Flanke



Jeder Spieler verfügt über Eigenschaftswerte, die nach eigenen Wünschen verändert werden können.

oder einen Eckball unterläuft, unglücklich auf den Fuß des Gegenspielers abklatscht oder zusammen mit dem Ball im Tor landet.

Kein Direct3D, nur 3Dfx

Wie schon bei *NHL Hockey 98* verzichtet Electronic Arts auch bei *FIFA 98* auf die Unterstützung von Direct3D, sondern konzentriert sich ausschließlich auf 3Dfx. Der Unterschied zwischen der beschleunigten und der „normalen" Version fällt aber ohnehin nicht gravierend aus. Mit 3Dfx wirkt die Umgebung insgesamt weicher, auch die Animationen hinterlassen einen geschmeidigeren Eindruck.

Allerdings geht abhängig von den Witterungsverhältnissen (Regen, Schnee, Schneeregen) die Performance stark in den Keller, da wohl Probleme mit dem Weichzeichnen der Bodentexturen bestehen. Das ist ohne





Spektakuläre Fallrückzieher sind nach ein paar Trainingseinheiten überhaupt kein Problem mehr. Die Steuerung ist nur zu Beginn gewöhnungsbedürftig.



Mit Hilfe eines ausgefuchsten Systems lassen sich Freistöße und Eckbälle um die Mauer drehen. Selbst Mario Basler würde vor Neid platzen...

3Dfx nicht der Fall, hier machen sich keine Geschwindigkeitseinbußen bemerkbar. Darüber hinaus ist das Bild sehr viel schärfer, Einzelheiten lassen sich leichter erkennen. Die prinzipielle Hardwareanforderung läßt sich nur mit Abstrichen definieren, hängt sie doch stark mit der vorhandenen Grafikkarte und anderen Komponenten zusammen. Generell läßt sich sagen, daß man schon über einen Pentium 166 verfügen sollte, denn die Auflösung kommen leider nicht verändern - lediglich die Bildschirmgröße läßt sich zusammenziehen. Wenn Sie wissen möchten, wie *FIFA 98* sich bei Ihrem System verhält, so werfen Sie doch einmal einen Blick auf unsere Cover-CD-ROM – dort finden Sie ein spielbares Demo.
Mit wieviel Liebe zum Detail Electronic Arts an dieses Projekt herangegangen ist, läßt sich schon an der Anzahl der nachgebildeten Stadien ablesen: Insgesamt wurden 17 Arenen gefilmt und so realistisch wie möglich nachgezeichnet. Außerdem konnte für das Motion Capturing kein geringerer als Andreas Möller von Borussia Dortmund verpflichtet werden, dementsprechend charakteristisch und lebensnah fallen die Bewegungen der Akteure aus.
Die unterschiedlichen Wetterbedingungen enttäuschen allerdings ein wenig, denn selbst bei Regen oder Schnee verändert sich nur der Untergrund. Regentropfen und Schneeflocken sucht man leider vergeblich. In diesem Punkt ist Worldwide Soccer von Sega also weiterhin ungeschlagen.
Um das Spielgeschehen einzufangen, stehen acht Perspektiven zur Verfügung. Die Telekamera erwies sich dabei als spielbarste Alternative. Die anderen Kamerawinkel können leider nur bei Wiederholungen, die sich übrigens abspeichern lassen, wirkungsvoll eingesetzt werden.

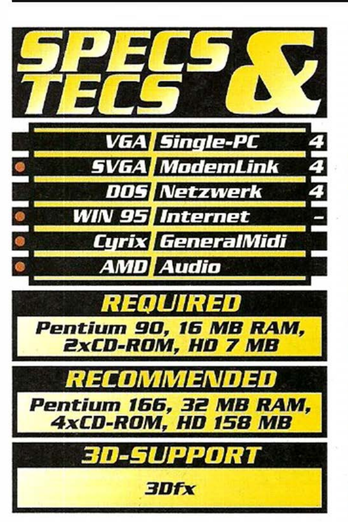
Koproduktion: DSF, ZDF und Sat1

Angekündigt werden die Partien von Martin Siebel (DSF), kommentiert in bewährt souveräner Art und Weise von Wolf-Dieter Poschmann (ZDF). Süffisante Randbemerkungen und erfrischende Metaphern gibt Werner Hansch (Sat1) bei Standardsituationen und Spielunterbrechungen zum besten. Die flotten Sprüche sehen dabei niemals ins Leere, während der gesamten Testphase vergriff sich Werner Hansch nur einmal in der Formulierung – der Kommentar paßte überhaupt nicht zum Geschehen. In Anbetracht des riesigen Wortschatzes und der schier unglaublichen Menge an Spielernamen kann man über diesen kleinen Fehler allerdings hinwegsehen.
Auch die Soundeffekte sorgen wieder für sehr viel Atmosphäre. Wenn man beispielsweise das Leder an den Torhüter zurückgibt, donnert ein ohrenbetäubendes Pfeifkonzert durch das Stadion, und bei einer rüden Attacke kommt ein schmerzerfülltes Stöhnen über die Lippen des Gefoulten.
Für die musikalische Untermalung sorgen The Crystal Method, Electric Skychurch und Blur. Electronic Arts setzt also weiterhin auf erfolgreiche Bands und läßt nur noch wenige Songs im eigenen Studio komponieren.

Oliver Menne ■

Statement

Wer hätte das gedacht? Electronic Arts legt die Meßlatte für Fußballspiele noch einmal höher. Das gilt nicht nur für die gesamte Präsentation, sondern vor allem für die Spielbarkeit. Die zur Verfügung stehenden Kommandos lassen kaum noch Wünsche offen und gestatten neben flotten Dribblings und mitreißenden Torraumszenen auch Flankenwechsel und einen kontrollierten Aufbau aus dem Mittelfeld. Das war bislang bei noch keinem Fußballspiel erforderlich. Die hervorragende Grafik, die detailverliebten Animationen und die erfrischende Soundkulisse können schließlich nur zu einem Ergebnis führen: Das ist Fußball!



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	4
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 7 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 158 MB

3D-SUPPORT
3Dfx

RANKING

Sportspiel

Grafik	90%
Sound	91%
Handling	92%
Multiplayer	94%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-



Moving Puzzles



Die Puzzleteile bestehen aus animierten Videosequenzen.

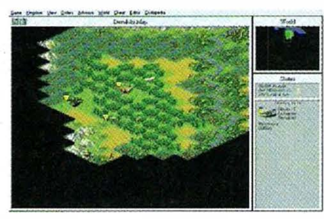
Unter dem Titel *Moving Puzzles* bringt Ravensburger Interactive fünf verschiedene Spielchen auf den Markt, die das altbewährte Thema Puzzle in einer neuen Variation aufgreifen. Die einzelnen Puzzleteile bestehen bei *Moving Puzzles* nämlich nicht aus statischen Bildern, sondern aus winzigen Videosequenzen – dementsprechend schwierig ist auch die Lösung, da man sich mit einem Bild schon einige Zeit auseinandersetzen muß, um auf die Lösung zu kommen. Die Anzahl der Teile werden übrigens vom Spieler festgelegt. Bislang sind in der Serie fünf Hauptthemen erschienen *(Fun Sports, Sea World, Nature Events, Wild Life und Action Flights)*, die jeweils zehn Puzzles enthalten und 20 Mark kosten. Daß man sich stundenlang mit den *Moving Puzzles* beschäftigen kann, ist vielleicht übertrieben. Allerdings greift man immer wieder gerne zur CD, wenn man kurzweilige Zerstreuung sucht.

om

RANKING

Denkspiel	
Spielspaß	49%
Hersteller	Ravensburger
Preis	DM 20,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 14 MB

Civ2: Fantasy Worlds



Fantasy Worlds versetzt Sie in unglaubliche Szenarien.

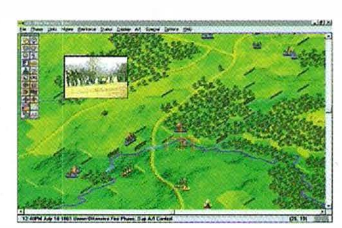
Darauf haben Fans lange gewartet: Endlich konnte sich MicroProse dazu durchringen, eine Zusatzdisk mit phantastischen Welten zu produzieren. *Civilization 2: Fantasy Worlds* bietet insgesamt 19 neue Welten, die alle unter dem Motto „Fantasy" und „Science Fiction" stehen. Beispielsweise können Sie den Mars erforschen oder als Bürger von Atlantis ein Imperium aufbauen. Genial: MicroProse hat es sich nicht nehmen lassen, eine dieser Welten dem eigenen Spiel *X-COM* nachzuempfinden. Außerdem wurde das Construction Kit verbessert, d. h. Städte, Einheiten und Terrains können jetzt selbst erschaffen werden. Dabei wird man mit umfangreichen Grafikbibliotheken unterstützt, damit die Konstruktion nicht in Arbeit ausartet. Für Fans des Kultspiels ist diese Zusatzdisk ein absolutes Muß, vor allem, wenn man schon immer Zwergen und Kobolden die Grundprinzipien der Demokratie beibringen wollte...

om

RANKING

Zusatzdisk	
Spielspaß	88%
Hersteller	MicroProse
Preis	DM 50,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

Battleground: Bull Run



Bull Run basiert auf der bekannten Battleground-Engine.

Mit *Battleground: Bull Run*, das in Deutschland vermutlich unter dem Titel *Die große Schlacht um Bull Run* erscheinen wird, erweitert Empire seine Reihe rund um den amerikanischen Bürgerkrieg. Auf der Seite der Süd- oder Nordstaaten beteiligen Sie sich am Schlachtgetümmel und kommandieren verschiedene Truppenteile auf einem riesigen Hex-Feld. Das rundenbasierte Strategiespiel verfügt darüber hinaus über eine Mehrspielerfunktion, mit der über Modem, Nullmodem und sogar per eMail gespielt werden kann. Ansonsten wirkt *Bull Run* eher altbacken und wird wohl – trotz der hervorragenden Künstlichen Intelligenz des Computergegners – nur Genre-Puristen ansprechen. Das Verschieben und Befehligen der Truppen wird auf Dauer etwas zäh und ermüdend, Abwechslung wird kaum geboten. Fans der Serie sollten aber dennoch einen Blick riskieren, da *Bull Run* eine konsequente Fortsetzung darstellt.

om

RANKING

Strategie	
Spielspaß	56%
Hersteller	Empire
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

Silent Hunter Comm. Edition



Die Commander's Edition ist vor allem für Erstkäufer interessant.

Silent Hunter ist nun in der *Commander's Edition* erhältlich, die nicht nur das Spiel, sondern auch die ersten beiden Patrol Disks beinhaltet. Der Clou ist allerdings die dritte Patrol Disk, die erst jetzt auf den Markt kommt, in dieser Edition allerdings schon enthalten ist: Damit stehen insgesamt 45 zusätzliche Missionen und sechs Kampagnen zur Verfügung, mit denen man sich einige Wochen beschäftigen kann. Wer dann noch Lust und Laune hat, kann mit dem integrierten Editor eigene Szenarien entwerfen und beispielsweise einem Freund geben. Abgerundet wird das Paket von einem Artikel, in dem William Gruner, ein ehemaliger Offizier der US Navy, U-Boot-Taktiken im Zweiten Weltkrieg erläutert. Trotzdem: Interessant ist diese Edition nur für Erstkäufer, wer bereits über *Silent Hunter* verfügt, ist mit der dritten Patrol Disk besser beraten.

om

RANKING

Simulation	
Spielspaß	79%
Hersteller	Mindscape
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

Hardware XTRA

Inhalt

Vorwort



Ein Start mit kleinen Schönheitsfehlern: So lautet die Erkenntnis aus der ersten HardwareXtra-Produktion. Oder haben Sie etwa nicht bemerkt, daß sich im Bewertungskasten der Komplettsysteme unberechtigerweise ein Merkmal namens „3D-Features" eingeschlichen hat? Selbstverständlich hätte hier das im Extrakasten „Bewertungskriterien" erläuterte Merkmal „Ergonomie" seinen wohlverdienten Platz finden sollen. Um Sie vor weiteren Ver-wirrungen zu bewahren, haben wir uns deshalb noch intensiver mit aktueller PC-Hardware beschäftigt. Wohlklingende Soundkarten und 15 Zoll-Monitore lauten diesmal die Schwerpunktthemen. Garniert werden diese Artikel mit Controller-Einzeltests und heißen News-Meldungen. Eine taufrische Referenzliste wird Ihnen im nächsten HardwareXtra den nötigen Durchblick für Ihre Weihnachts-Einkaufsplanung verschaffen.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thilo Bayer

Die Einstiegsklasse:

15 Zoll-Monitore im Vergleich



Multiport Starlet LS 120 Superdisk

Portabler Diskettenriese

Von Multiport traf ein Laufwerk mit der neuen Laser-Servo-Technik (LS) in der Hardware-Redaktion ein. Nachdem im Diskettenmarkt seit Jahren die 3,5 Zoll-Magnetscheiben mit 1,44 MB Speicherkapazität den Ton angeben, haben PC-Anwender nun die Möglichkeit, ihre Daten auf 120 MB-Medien zu sichern. Das schönste dabei: LS 120-Laufwerke sind voll kompatibel zu den gewohnten 720 KB-bzw. 1,44 MB-Speicherträgern und erreichen bei Lese- und Schreibvorgängen Datentransferraten bis zu 250 KB. Multiport legt dabei großen Wert auf den Mobilitätsaspekt, weshalb das Laufwerk extern an jedem Parallelport zu betreiben ist. Die Startdateien Ihres Rechners müssen dankenswerterweise nicht mit zusätzlichen Treibern belastet werden: Gerät angeschlossen, Software gestartet, und das Kopieren von Dateien kann seinen Lauf nehmen. 339,- DM für das Superdisk-Laufwerk sowie 25,- DM für ein Medium muß der Käufer für das attraktive Komplettpaket investieren.
Info: Multiport, 030-530410-41

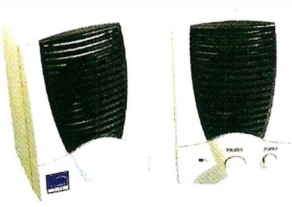


Das externe Superdisk-Laufwerk arbeitet an jedem Parallelport.

InterAct of Europe Jöllenbeck Sound Link

Lautsprecher-Parade

InterAct bringt einen ganzen Schwung neuer PC-Boxen für Audioeinsteiger und -fortgeschrittene auf den Markt. Die SV 806 SL-Satelliten sind im Miniaturformat designt und bieten dabei 2x2 Watt Effektivleistung an. Wer beengte Schreibtischverhältnisse hat oder Zusatzboxen benötigt, ist bei einem Preis von 34,95 DM gut aufgehoben. Die größeren SV 808 SL-Kollegen (39,95 DM) haben 2x2 Watt Leistung auf der Habenseite und sind ebenfalls nur lautstärkentechnisch zu regulieren. Voluminöser wird es schon bei der SV 815 SL-Ausführung: Für 69,95 DM erhält der Käufer 2x15 Watt sowie eine Kopfhörerbuchse und getrennte Baß-/Höhenregler. Als High-End-Lautsprecher sind die SV 845 SL anzusehen: Für einen Preis von 119,- DM erhalten Sie 2x15 Watt Effektivleistung, Baß-/Höheneinstellung sowie verschiedene 3D-Funktionen. **Info: Interact/Jöllenbeck, 04287-1251-13**



Das Einsteigermodell 806 SL: platz- und geldbeutelschonend.



High-End auf dem Schreibtisch: Klanggenuß mit dem 845 SL.

Turtle Beach Malibu Surround 64 und Daytona PCI

Schildkröten-Musik

Neue Töne bei Turtle Beach. War der Soundkartenhersteller bisher eher für die Befriedigung höchster Musikeransprüche und sehr gute Midi-Qualität bekannt, kümmert er sich nun mit zwei neuen Karten mehr um die Belange der Spielergemeinde. Die angekündigten Hardware-Features der Malibu Surround in ISA-Architektur sind für einen Preis von 249,- DM sehr beachtlich: 64-stimmige Polyphonie, Wavetable-Synthesizer mit 2 MB ROM, Kompatibilität mit SB Pro und General MIDI sowie ein eigenes Raumklangsystem lassen audiotechnische Höchstleistungen erahnen. Hier will sich die Daytona PCI für 299,- DM offensichtlich ebenfalls keine Blöße geben. Die PCI-Technik ermöglicht beispielsweise die Nutzung des Hauptspeichers für Wavetablesamples, während die DirectSound-Unterstützung die Weichen für die Spielezukunft stellt. Reine DOS-Spiele werden nicht unterstützt, Games in einer DOS-Box können jedoch über den SB-Pro-Standard klanglich wiedergegeben werden.
Info: Jacobi&White, 0531-125000



Turtle Beach liefert neues Soundkartenfutter für PC-Spieler.

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D

Sounds aus Frankreich

Die Rundumerneuerung beim französischen Multimedia-Hersteller betrifft zum Jahresende vor allem den Soundkartenbereich. Spieler sollten unter anderem der mit 249,- DM angesetzten Dynamic 3D gesteigertes Interesse entgegenbringen. Eine hardwarebasierte 64 Stimmen-Polyphonie, Anschlußmöglichkeit für 4 Lautsprecher, Abmischung von Echtzeiteffekten für Spiele, 4-Band-Equalizer sowie eine Wavetable-Synthi sind klangkräftige Argumente für das neue Guillemot-Produkt. Die Kompatibilität zu allen wichtigen Standards wie Soundblaster, General MIDI oder DirectSound dokumentieren die universelle Einsetzbarkeit der Karte. Damit der Käufer nicht stundenlang an eigenen Soundeinstellungen basteln muß, werden Voreinstellungen für 50 Games gleich mitgeliefert. Einen Test der vielversprechenden Soundhardware finden Sie voraussichtlich im nächsten Hardware Xtra-Teil.
Info: Guillemot, 0211-338000



Ein Mitglied der neuen Soundkartenfamilie von Guillemot.



Microsoft SideWinder Gamepad + Precision Pro

Gewinnspiel

Erneut haben Joystick-Fans die Chance, einen Stick aus der Microsoft-Produktpalette zu gewinnen. Diesmal verlosen wir zusammen mit dem PC-Giganten 10 Precision Pro sowie 10 Gamepads. Ihr Daumen juckt schon beim Anblick des neuesten Sportspiels? Ihre Lieblingsbeschäftigung besteht darin, feindliche Flugzeuge durch Wolkengebirge zu hetzen? Dann sollten Sie sich schleunigst mit einer Postkarte bewaffnen, „Precision Pro" oder „SideWinder Gamepad" draufschreiben und an nachstehende Adresse abschicken:

Computec Verlag
Stichwort:
„Precision Pro"
bzw.
„SideWinder Gamepad"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Die eingehenden Postkarten verwahren wir selbstverständlich sorgfältig und ermitteln im Januar die freudestrahlenden Gewinner. Diese werden anschließend von uns schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.

News aus der Hardwarewelt

Kurzmeldungen

Neue Komponenten. Update bei Seitz System Service: Der in der letzten Ausgabe vorgestellte PC „Explosion 3Dx" wird nun (steckplatzschonend) mit einer Apocalypse 5D, einer nochmals schnelleren IBM 4,3 GByte-Festplatte sowie Corel Draw 7 ausgeliefert.
Info: 0711-990-5314

Voodoo-Zauber. Von der Firma 3Dfx wurden nun erstmals konkrete Infos zum Graphics-Nachfolgerchip Voodoo 2 bekannt. Danach sollen entsprechende Add-on-Boards Auflösungen bis 1.024x768 erreichen und auf die Power von zwei Texturchips zurückgreifen. Weitere Features sind eine Speicherbandbreite von unglaublichen 192 Bit sowie die Kompatibilität zu alle Glide-Versionen sowie D3D und OpenGL. Erste Karten mit dem AGP-fähigen Voodoo 2-Chip sind im ersten Quartal 1998 zu erwarten, wobei der Preis unter 300 Dollar liegen soll. Über die Performance kann die Redaktion zum jetzigen Zeitpunkt noch keine gesicherten Aussagen machen, laut 3Dfx ist aber die 3-fache Voodoo Graphics-Leistung möglich.

VideoLogic Apocaplyse 5D (Sonic)

Platinengedrängel

VideoLogic tritt mit der Apocalypse 5D in den Markt der High-End-Kombikarten ein. Als 2D-Chip fungiert der brandneue ET6100, der 1024x768 Bildpunkte in 24 Bit Farbtiefe mit 85 Hz Bildwiederholfrequenz darstellen kann, als 3D-Teil der bewährte PowerVR-Chip PCX2 von NEC. In der 6 MB-Version (2 MB ET6100, 4 MB PCX2) wird die 5D für 499,- DM angeboten und hat ein dickes Spielepaket im Schlepptau. Wer PCI-Steckplätze sparen und dabei nicht auf Qualität verzichten will, kann auch gleich die 5D Sonic in seinen Rechner einbauen. Zusätzlich zu den beiden Grafikchips hat VideoLogic noch den Agogo-XP-Chip von ESS auf die Platine integriert, so daß der Käufer über den Sound der SonicStorm und die Grafikmöglichkeiten der normalen 5D verfügt. Für 599,- DM ist dieses PCI-Paket ab November erhältlich, für die Apocalypse 3Dx zahlt der Kunde momentan nur noch 279,- DM.
Info: VideoLogic, 06103-93-4714

Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme

Grafikturbo



Die neue Graphics Blaster Exxtreme: das aktuelle Grafikkarten-Aushängeschild bei Creative Labs.

Völlig unverhofft landete kurz vor Redaktionsschluß noch die neue Grafikkarte von Creative Labs auf dem Testerschreibtisch. Die 2D-/3D-Kombikarte ist wie die entsprechenden Konkurrenzprodukte aus dem Hause Diamond und Hercules mit dem Permedia 2-Chip ausgestattet und zu den Programmierschnittstellen Direct3D sowie OpenGL kompatibel. Bis auf Alpha Transparenz verfügt sie dabei über die wichtigsten 3D-Features. Im 2D-Bereich schafft die Platine Echtfarbendarstellungen bis 1.024x768 mit 85 Hz Bildwiederholfrequenz. Ein 230 MHz RAMDAC sowie mit 100 MHz getakte 4 MB SGRAM sorgen dabei für den nötigen Datendurchfluß. Optional kann der Grafikadapter auf 8 MB getunt oder mit einem entsprechenden Upgrade DVD-, TV- oder videofähig gemacht werden. Die 4 MB-Version der Blaster Exxtreme ist ab sofort für 279,- DM im Fachhandel erhältlich. Ein Leistungstest wird selbstverständlich im nächsten HardwareXtra nachgereicht. Dann wird die Redaktion auch austesten, inwiefern die Kompatibilität zu den neuesten 3D-Spielen gewährleistet ist.
Info: Creative Labs, 089-992871-0

Microsoft SideWinder Precision Pro

Präzisionsarbeit

Für November angekündigt, wurde der Precision Pro aus dem Hause Microsoft schon im goldenen Oktober bei einigen PC-Händlern gesichtet. Die HardwareXtra-Redaktion überprüfte, was der von den Kräften seines Force Feedback-Kollegen befreite Joystick im Vergleich zur Konkurrenz zu bieten hat.

Hardware XTRA AWARD

Ein SideWinder kommt selten allein: Nach dem heiß erwarteten FF Pro kommt nun mit dem Precision der offizielle Nachfolger zum Referenz-Stick 3D Pro. Gegenüber dem mit Elektromotoren versehenen Controller sieht der neue Microsoft-Joystick wesentlich schlanker aus und macht sich damit nicht unnötig auf dem Schreibtisch breit. Altbekannt und - bewährt ist die digital-optische Technik sowie die Rotationsachse des Precision. Frühere Kalibrationsexzesse sind zumindest unter Windows 95 hinfällig, in einer DOS-Box emuliert die Software notfalls auch einen CH Flighstick Pro oder einen Thrustmaster Joystick.

Die Test-Software unter Windows 95 prüft die Funktionsfähigkeit des Precision Pro.

Joystick-Kosmetik

Gegenüber dem 3D Pro hat sich unter anderem die Zahl und Anordnung der Funktionsknöpfe positiv verändert. Mit Hilfe eines Umschalters können die acht Feuerknöpfe jetzt doppelt belegt werden, außerdem läßt sich nun der Schubregler stufenlos variieren. Der Coolie-Hat ist dagegen wie beim Vorgängermodell etwas schwammig ausgefallen. Die größten Pluspunkte sammelt der Precision Pro beim Design. Die ganze Stick-Konstruktion ist wesentlich massiver ausgefallen, die Feuerknöpfe sind bedienungsfreundlicher angebracht, und der eigentliche Griff liegt einfach genial in der – rechten – Hand. Linkshänder können den Stick leider nicht mehr verwenden, weshalb diese weiterhin zum 3D Pro greifen sollten (solange dieser noch erhältlich ist). Erste Flugversuche mit Shadows of the Empire und Descent 2 dokumentierten die Griff-Fertigkeit und Spielfreude des Precision Pro jedenfalls eindrucksvoll. Butterweiche Flugbewegungen waren genauso problemlos zu bewältigen wie nervenzerfetzende 90 Grad-Turns. Zusammen mit dem FF Pro und dem Precision wird die Game Device Software in der Version 2.0 ausgeliefert. Für 30 aktuelle und etwas angestaubte Spiele werden hier Tastenkonfigurationen zur Verfügung gestellt, die einfach vor dem Start eingeladen werden und dann im Game aktiv sind. Eigene Programmierversuche stellen mit der intuitiven Software kein Problem dar: Selbst kompliziertere Tastenabfolgen sind auch ohne Informatik-Studium schnell ausgetüftelt und den jeweiligen Funktionstasten zugewiesen.

Der neue SideWinder sieht seinem Force Feedback-Pendant sehr ähnlich. Auf das bauchige Seitenteil für die Elektromotoren hat man beim Precision Pro-Design aber verzichten können.

Fazit

Schon so mancher Hard- oder Softwarehersteller hat sich beim Konzipieren eines Nachfolgers für ein Referenzprodukt verzettelt. Glücklicherweise haben es die Ingenieure bei Microsoft geschafft, die altbewährten Tugenden des 3D Pro zu übernehmen und dabei offensichtliche Kritikpunkte zu verbessern. Ob sich ein Umstieg für Besitzer des 3D Pro so ohne weiteres lohnt, ist angesichts des knackigen Preises von knapp 180,- DM eher eine Geldfrage. Neukäufer können jedenfalls bedenkenlos zugreifen und zukünftigen Luftschlachten gelassen entgegensehen.

Digital-Kollegen



Die SideWinder-Kollektion von Microsoft komplettiert das digitale Gamepad, mit dessen Hilfe Sie unter anderem in andere sportspielerische Sphären aufsteigen können. Der Clou an der Sache: Jedes Eingabegerät hat einen eigenen Gameport, an den sich USB-ähnlich bis zu drei weitere Gamepads anhängen lassen. Auf diese Weise können Sie mit vier Spielern an einem Rechner NHL 98-Parties veranstalten. Sie sollten jedoch einen gestählten Spieledaumen besitzen, da das Steuerkreuz des Gamepads relativ schwergängig ist.

Trotz langer Leitung das ultimative Sportspieleerlebnis: vier Pads in einer Reihe.

Stärken:
- + ergonomisches Design
- + ausgereifte Technik

Schwächen:
- - DOS-Kompatibilität
- - nur für Rechtshänder

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	sehr gut
Technik:	Sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

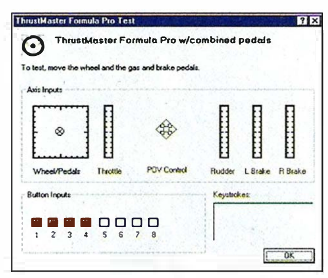


Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel & Pedals

Thronfolger

Die Zeit der Hardware-Sequels ist eingeläutet. Nach Microsoft schickt sich nun Controller-Spezialist Thrustmaster mit dem Formula 1 Wheel an, das hauseigene Referenzgerät Formula T2 zu übertrumpfen.

Beim bloßen Anblick von Formel 1-Renngeschossen bekommen Sie feuchte Handflächen? Sie legen sich im Fernsehsessel instinktiv quer, wenn Schumi in Monaco eine Haarnadelkurve mit überhöhter Geschwindigkeit anfährt? Dann gehören Sie mit einiger Sicherheit zur Zielgruppe von PC-Lenkradherstellern und verfolgen ungeduldig die spärlichen Neuerscheinungen in diesem Controllerbereich. Thrustmaster hat jedenfalls ein Einsehen mit den F1-Freaks und bietet seit Oktober das von der FIA (Formula One Administration Limited) abgesegnete Formula 1 Lenkrad-System an.



Das Kontroll-Panel für die Kalibrierung des Formula 1-Lenkrades.

Vollgas-Hardware

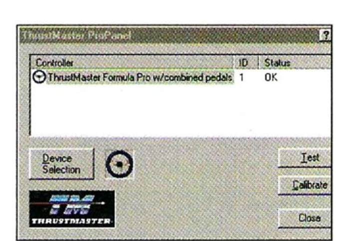
Angeschlossen wird das Formula 1-Gebilde mit Hilfe eines Y-Kabels, das Pedale und Lenkrad zusammen an den Gameport des Rechners bugsiert. Die Verkabelung kann sich abhängig vom Stellplatz des Rechners unter Umständen als problematisch erweisen – eine längere Verbindungsleitung hätte dieses Manko aus der Welt geschafft. Die Verwendung einer speziellen Gamecard ist auf jeden Fall anzuraten, da diese meist einen Geschwindigkeitsregler besitzt und Spiele somit optimal an die Taktfrequenz des PC angepaßt werden können. Beim Thema Standfestigkeit sammelt das neue Thrustmaster-Produkt wesentliche Pluspunkte gegenüber den Vorgängerversionen: Sowohl die Verschraubung des Lenkrades an der Tischplatte als auch die Trittfestigkeit der Pedale konnten die gestrengen F1-Kontrolleure aus der Spieleredaktion nach ersten Härtetests überzeugen. Selbst die softwareseitige Installation funktionierte auf Anhieb, so daß praktischen Fahrfreuden mit dem Klassiker *Grand Prix 2* von MicroProse nichts mehr im Wege stand.

Fahranleitung

Die beiliegende Dokumentation erläutert Fahranfängern geduldig die Installation und besitzt ein Beiblatt für die Lenkrad-Kalibrierung in speziellen Spielen. Die Angaben für Grand Prix 2 wiesen jedoch einen kleinen Bug bei der Beschleunigungseinstellung auf. Ist die Controller-Konfiguration überstanden, stehen Sie auch schon im Starterfeld für den *Grand Prix* Ihrer Wahl. Gas- und Bremspedale überstehen wie ein Sturm in der Brandung alle Anfeindungen durch den PC-Fahrer, wobei sich die Bremse durch den eingebauten Druckpunkt besonders echt verhält. Hardcore-Fahrer werden sich an der butterweich zu bedienenden Tipp-Gangschaltung erfreuen. Das einhändige Lenken bei gleichzeitiger manueller Schaltung sollten sich jedoch nur gestandene Simulationsfreaks zutrauen. Der knackig eingestellte Lenkradwiderstand ist nichts für zartbesaitete Naturen – F1-Spargeltarzane werden sich bei einarmiger Steuerung so manche Schulterverkrampfung einhandeln. Die Lösung: Bei der Kalibrierung legen Sie die Gangschaltung auf die beiden Knöpfe am Lenkrad und können dann bequem schalten und walten.

Fazit

Thrustmaster hat mit seiner Neuentwicklung die Meßlatte für die Lenkrad-Konkurrenz sehr hoch angesetzt. Hochgeschwindigkeits-Fanatiker werden die Investition von 289,- DM für das Formula 1 wohl kaum aufschieben, weniger geübte Pedalisten können auch auf die preisgünstigeren Modelle T2 (239,- DM) oder das pedallose Grand Prix 1 (149,- DM) zurückgreifen. Mit dem Motor Sport GT hat der Joystick-Veteran darüber hinaus eine Force Feedback-Variante in der Mache, die erst nächstes Jahr erscheinen wird. Informationen erhalten Sie unter 08161-871093.



Der spezielle Statusbildschirm führt zur Kalibrierungs- und Testabteilung.

Stärken:
+ breite Spieleunterstützung
+ sehr guter Support

Schwächen:
- Verkabelung teilweise problematisch

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Soundkarten

Klangbilder

Lange Zeit waren die Presseabteilungen der Soundkartenhersteller zur Untätigkeit verdammt. 3D-Features und erschwingliche Wavetable-Technologien sorgen momentan jedoch für Aufbruchstimmung. Ob der Spieler von diesen Entwicklungen profitieren kann, zeigt der Vergleich aktueller FM- und Wavetable-Soundkarten.

Das Schmankerl eines ausgereiften Spiels sind wunderbar digitalisierte Samples und wohlklingende Musikstücke als CD-Audio oder im Midi-Format. Doch was nützen die Anstrengungen der Heerscharen von Soundprogrammierern, die in mühevoller Kleinarbeit die klangliche Qualität des neuesten Spielehits sicherstellen, wenn der Zocker daheim nur eine schrammelige Soundplatine sein eigen nennt? Die Zeiten eines einfachen Soundblaster-Clones sind jedenfalls vorbei – dies hat sogar Creative Labs erkannt und propagiert das Upgrade auf die AWE 64.

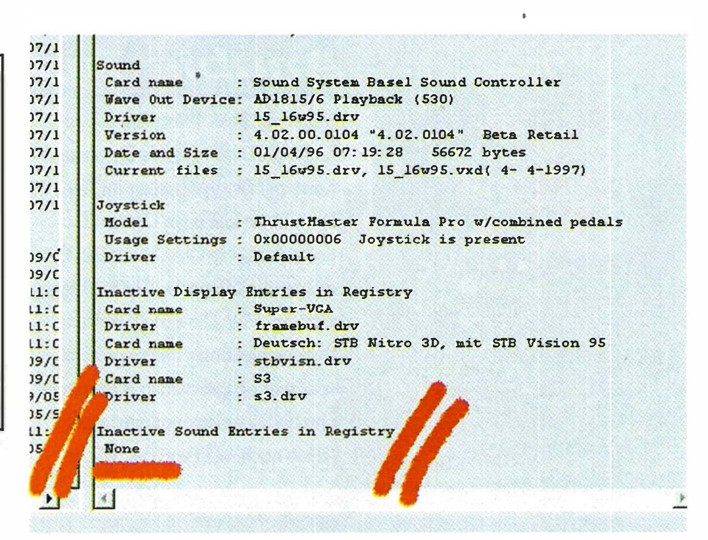
Von Samples und MIDI

Wenn Sie Effekte wie Laserschüsse oder aufheulende Motoren im Spiel hören, dann schlummern diese Sounds als digitalisierte Samples auf Ihrer Festplatte oder der Spiele-CD. Die Wiedergabequalität auf Soundkartenseite hängt dabei vom DA-Wandler und meist von der SB-Kompatibilität ab. Die einzigen Karten im Test mit einem Kompatibilitätsgrad oberhalb SB Pro (8 Bit in Stereo) sind die von Creative Labs. Sinnvoll sind Samples mit 16 Bit in Stereoausführung, z. B. bei Spieleffekten; bei Sprachausgabe genügen normalerweise 8 Bit Stereo, die von jedem Objekt im Testfeld durch die SB Pro-Unterstützung geliefert werden. Musikalische Freuden sind demgegenüber nicht nur vom Soundblaster-Standard, sondern bei entsprechend programmierten Spielen auch von der MIDI-Qualität der Klangkünstler abhängig. Ein Soundtrack im CD-Audio-Format klingt bei den meisten Karten zumindest ähnlich. Ganz anders sieht die Sache schon bei MIDI-Musikstücken aus: Zwischen der Ausgabe über einen FM-Synthesizer und einem Wavetable-Kandidaten liegen normalerweise Klangwelten. Selbstverständlich ist Wavetable nicht gleich Wavetable: Obwohl die MIDI-Stücke gleich programmiert sind, klingen sie je nach Soundkarte mitunter sehr unterschiedlich. Synthi-Qualität, Speicher-Ausstattung oder Effektprozesso-



Fazit

Kaufempfehlungen bei Soundkarten sind abhängig vom Nutzungsbereich der Krawallplatinen und damit indirekt auch vom Preisniveau. Wer keinen größeren Wert auf opulente MIDI-Klangeinlagen legt und für 100,- DM anständige Spieleunterstützung verlangt, ist bei der Base 1 von Terratec oder der Miss Melody von Elito gut aufgehoben. MIDI-Aufsteiger mit schmalem Geldbeutel finden bei der Base 64 von Terratec oder der VideoLogic-PCI-Entwicklung SonicStorm eine wohlklingende Kartenheimat. Soundfreaks auf der Suche nach einem optimalen Weihnachtsgeschenk sollten sich auf alle Fälle den Testsieger Home Studio 2 von Guillemot genauer anhören – echte Musiker sind dagegen momentan mit der EWS64 XL am besten beraten.



So sehen geregelte Soundverhältnisse in ihrer Win95-Umgebung aus.

ren sind für diese hörbaren Abweichungen verantwortlich. Je umfangreicher sich dabei z. B. der Sample-RAM der Karten präsentiert, desto längere oder variantenreichere Musikstücke sind im Spiel darstellbar. Hierzu lädt man vor dem Start ein zusätzliches Instrumentenset in den Speicher, auf den das Programm dann zurückgreifen kann.

Klangpraxis

Bevor sich Ihre Neuerwerbung zu klanglichen Höhen aufschwingen kann, ist zuerst einmal die Installation zu bewältigen. Obwohl die meisten Soundkarten noch in der ISA-Ausführung zusammengelötet werden, zeichnet sich doch der Trend zum PCI-Bus ab – diese Entwicklung geht Hand in Hand mit den Intel-Plänen zur schrittweisen Ablösung der ISA-Architektur. Karte eingesteckt, Rechner gebootet, Auto-Erkennung überstanden, CD eingelegt, und schon ist die Karte einsatzbereit. Daß diese schöne Hardware-Welt mitunter nur Wunschdenken der Hersteller ist, weiß die Redaktion nach der Installation der dritten Soundkarte im Testrechner nur zu gut. Auf einem PC-System im jungfräulichen Zustand stellt die Plug&Play-Installation meist kein Problem dar, sofern Sie nicht gerade schon eine Sound- oder eine Framegrabber-Karte in die Mainboardniederungen gesteckt haben. Ein treibergeplagtes Windows 95 errichtet jedoch größere Hürden für die Installation: Finden Sie nach der Autoerkennung gelb gekennzeichnete Ausrufezeichen in Ihrem Gerätemanager, hilft meist nur das schrittweise Entfernen dieser Einträge und eine manuelle Installation direkt von der mitgelieferten Hersteller-CD. Bei umfangreichen Ressourcenbelegungen ist es sinnvoll, sich alle belegten IRQ- und I/O-Belegungen aufzuschreiben, um mögliche Konflikte schon im Vorfeld auszuschließen. Falls dies von Herstellerseite noch nicht geschehen ist, sollten die CD-ROM-Schnittstelle sowie der interne Verstärker per Jumper abgeschaltet werden – nur noch wenige prähistorische CD-ROM-Laufwerke benötigen eine Soundkarte als IDE-Lieferant, und der Verstärker ist meist von dürftiger Qualität. Wollen Sie Musik direkt von CD spielen, ist der korrekte Anschluß zwischen CD-ROM und Soundkarte durch ein entsprechendes Audiokabel wichtig.

Technik-ABC

AD/DA-Wandler: Analoge Signale von einem Plattenspieler oder Kassetten-Rekorder werden vom AD-Wandler der Soundkarte in ein digitales Datenformat umgewandelt, während der DA-Wandler aus digitalisierten Klängen wiederum analoge Päckchen schnürt.

Dezibel: Der Krawall, den Sie mit Ihrer Soundkarte und den angeschlossenen Boxen zur Verärgerung des Nachbarn veranstalten können, wird in Dezibel gemessen.

DirectSound: Als Bestandteil des Schnittstellenpakets DirectX sorgt Direct Sound für das Abspielen und Abmixen von Klangdateien unter Windows 95. Spiele mit DirectSound-Unterstützung sind bisher leider noch eher Mangelware.

DLS: Steht für Downloadable Sounds und wurde von der MIDI Manufacturers Association als neuer Standard für die Zukunft ins Leben gerufen. Spieleprogrammierer haben dadurch die Möglichkeit, MIDI-Klänge zu programmieren, die automatisch in das RAM der Karte oder des PCs geladen werden.

Frequenzgang: Die Klangqualität einer Soundkarte läßt sich unter anderem durch Frequenzgang-Messungen ermitteln. Unrühmliche Angewohnheiten wie das Abschwächen oder Verstärken von Höhen- bzw. Baßbereichen lassen sich hiermit entlarven.

Full Duplex: Dieses Feature bezeichnet die Möglichkeit der Karte, Sounds gleichzeitig abzuspielen und aufzunehmen. Hobby-Musiker und Internet-Phone-Freaks werden dadurch gleichermaßen beglückt.

General MIDI: Ein weit verbreiteter MIDI-Standard, der mittlerweile von vielen Spielen direkt angesprochen wird. Durch eine feste Kodierung verschiedener Instrumente wird die Programmierung für Spielehersteller wesentlich vereinfacht.

FM-Synthese: Im Vergleich zur qualitativ hochwertigeren und entsprechend hochpreisigeren Wavetable-Variante läßt die Frequenz Modulation lediglich die Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge zu.

MIDI: Die Standardschnittstelle Musical Instruments Digital Interface sorgt für den reibungslosen Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware. Ein typischer MIDI-Befehl enthält Angaben über Länge, Lautstärke und Höhe des zu spielenden Tons.

MPU-401: PC-Musik-Pionier Roland entwickelte dieses Hardware-Interface zum standardisierten Transport von MIDI-Dateien.

Polyphonie: Die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Stimmen wird durch die Polyphonie beschrieben. Manche Karten besitzen hier eine gemischte hard- und softwaremäßige Lösung zum Abspielen der MIDI-Töne.

Samplingrate: Auf neueren Soundkarten befinden sich AD-Wandler, die bis zu 55.200 mal pro Sekunde das eingehende Analog-Signal abtasten und für eine entsprechend hohe digitale Signalqualität sorgen.

Sound Blaster: Bei DOS-Spielen bleibt dieser Quasi-Standard von Creative Labs praktisch unverzichtbar – Karten wie die Monster Sound haben es durch ihre ausschließliche Win95-Kompatibilität entsprechend schwer.

SP/DIF: Sony/Philips Digital Interface steht für die Schnittstelle zur Übertragung digitaler Audiodateien bei CD-Playern oder DAT-Recordern.

Wavetable-Synthese: Im Gegensatz zur FM-Synthese, bei der Sinuswellen zur Erzeugung instrumentaler Klänge moduliert werden, kommen die im ROM der Soundkarte enthaltenen Instrumenten-Samples bei MIDI-Dateien zum Einsatz. Unterschiedliche Abspielgeschwindigkeiten erlauben dabei eine Variation der Tonhöhen.



Anubis Typhoon Gold 3D



Neben der Base 1 von Terratec ist die Gold 3D von Anubis die einzige Karte mit FM-Synthesizer im Test. Dem Tester fällt beim Öffnen des Kartons ein Handbuch entgegen, das in die Kategorie „China-Übersetzung" fällt. Die Zeiten drolliger Dokumentationen sind angesichts der hier dargebotenen Meilensteine der Übersetzungskunst wohl doch noch nicht vorüber. Die Installation lief auf einem jungfräulichen Rechner problemlos, ein treiberverseuchter Rechner wehrte sich jedoch hartnäckig gegen die Karte. Hardwareseitig kann die Gold 3D im Rahmen ihrer Möglichkeiten durchaus überzeugen. Die Frequenzgangmessung zeigt einen bis auf absolute Bässe guten Verlauf, anspruchsvollere MIDI-Gemüter sollten die spärlichen Möglichkeiten der FM-Synthese hingegen mit einem Waveblaster-Upgrade versehen. Insgesamt erhält der Kartenkäufer eine vernünftige Soundblasterkarte ohne Zusatzgimmicks für sein Geld.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Anubis Typhoon Wave 32 PnP



Die zweite Anubiskarte zeigt sich schon rein optisch von einer anderen Seite: Immerhin drei Audiochips werkeln auf der Platine, um dem Hörer das Lauschen schmackhaft zu machen. Dem Karton entnimmt man ein vernünftiges Handbuch sowie einen vergoldeten Klinken-Cinch-Stecker – ein Audiokabel findet man leider nicht vor. Eine hardwaretechnische Besonderheit ist der aufgelötete Mehrfachausgang, der automatisch erkennt, ob er Signale verstärken oder keinen Lautstärke-Senf dazugeben soll. Die Installation verlief bis auf die manuelle Aktivierung der MPU-Schnittstelle unter Win95 problemlos, die angegebenen Kompatibilitäten konnten durch Spieletests bestätigt werden. Klanglich darf man von der Karte keine Wunderwerke erwarten: Ein ordentlicher Frequenzgang wird von einer lauschigen MIDI-Wiedergabe flankiert. Zusatz-Wavetablemodule oder Sample-RAM sind leider nicht vorgesehen.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

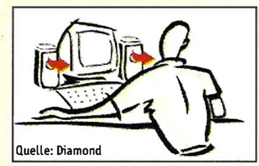
Aztech WaveRider Platinum 3D

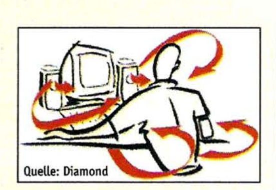
Aztech gibt sich mit dem neuesten 64 Stimmen-Standard nicht zufrieden und beglückt die Soundkarten-Fangemeinde deshalb gleich mit 96 Stimmen. Hardwareseitig liefert die Basic Engine des Wavetable-Synthis 32 Stimmen, bei den restlichen 64 kommt die Software der Enhanced Engine ins Spiel. Die Installation gelang nach einigen CD-Jockey-Einlagen auf Anhieb, nur die für DOS-Spiele wichtigen Set-Befehle in der Autoexec.bat muß man manuell nachtragen. Berauschende Musikerlebnisse sind mit dem 1 MB-Wavetable-Chip nicht möglich, da die Klangqualität bescheiden und auch kein Sample-RAM vorhanden ist – die Midi-Stücke gelangen aber allemal klangkräftiger an Ihr Ohr als über FM-Technik. Die angepriesene 3D-Akustik ließ sich im Test kaum nachvollziehen. Während die Softwarebeigaben ausreichend dimensioniert sind, sucht man vergeblich nach einem Audio-Kabel oder einem vernünftigen Handbuch.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

3D-Sound

Alles in 3D: Ob Bild- oder Tongenüsse, 3D sollte es heutzutage schon sein. Modewörter bringen es aber leider mit sich, schnell geboren zu werden, aber nur schwer erklärbar zu sein. Hinter 3D-Sound verbergen sich verschiedene Techniken wie Quadrophonie, Dolby Surround oder 3D Positional Audio. Mit Stereo fing die Suche nach einer besseren räumlichen Beschallung an: Zwei getrennte Kanäle sorgten zumindest für die Möglichkeit, die mit Monoklängen malträtierten Ohren mit einem Links-Rechts-Raumerlebnis zu beglücken. Die Vorne-Hinten-Dimension konnte die Quadrophonie vermitteln, indem sie vier getrennte Kanäle mit Soundinformationen versorgte. Erst das Dolby Surround-System stellte die Stereo-Kompatibilität wieder her, indem das vierkanalige Ausgangssignal zuerst auf Zwei-Kanal-Sound getrimmt wurde, um beim Abspielen mit Hilfe eines Dekoders wieder in voller Kanalbreite zu erklingen. Eine Kopfhörer-Lösung ist dabei wesentlich einfacher zu realisieren als die Lautsprecher-Variante. Boxen müssen ideal aufgebaut und durch entsprechende Kompensationssignale daran gehindert werden, das linke Ohr mit Infos zu überfordern, die eigentlich für den Kollegen auf der rechten Seite gedacht sind. Im Spielebereich gibt es momentan noch wenige erschwingliche Soundkarten mit Anschlußmöglichkeiten für vier Boxen, die annähernd echten Raumklang vermitteln. Die virtuellen Software-Lösungen wie QSound oder Aureal 3D imitieren echten Raumklang über zwei Lautsprecher, indem eine unterschiedlich große Anzahl von Schallquellen im Raum verteilt wird.


Quelle: Diamond


Quelle: Diamond



Creative Labs AWE 64 Value



Die Soundkartenlegende Creative Labs ist momentan mit zwei AWE 64-Karten am Markt vertreten. Bei der Value-Edition sind für reine Spielernaturen relativ unwichtige Features wie ein Digitalausgang nicht im Lieferumfang enthalten, dafür war man aber auch beim für MIDI-Spiele nicht unwichtigen Sample-RAM etwas geiziger im Vergleich zum goldigen Kollegen. Die Installation der AWE 64 Value verlief PnP-idealtypisch völlig problemlos: MIDI, Audio und Gameport wurden erkannt und auf Anhieb richtig in den Gerätemanager eingefügt. Der bewährte EMU 8000-Synthi kann hardwaretechnisch 32 Stimmen darstellen, die restlichen 32 Stimmen können nur softwaremäßig über das WaveSynth-Programm unter Windows 95 aktiviert werden. Durch den Einsatz der Waveguide-Technologie werden diese mit Hilfe mathematischer Berechnungen echten Musikinstrumenten nachempfunden. Für dieses Feature sollte man sich aber ausreichend Prozessor-Power angespart haben, da dessen Darstellung sehr CPU-lastig ist. Die hauseigene Entwicklung SoundFonts ist zwar eine interessante Technologie, bisher fehlt jedoch die breite Unterstützung von Spieleherstellerseite. Ein aktueller Titel mit eigenen SoundFont-Bänken ist Dungeon Keeper, das durch die einladbaren Effekte atmosphärische Pluspunkte sammelt. Für 199,- DM erhält der Spieler eine gut klingende Soundkarte mit einigen netten Zusatzfeatures.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

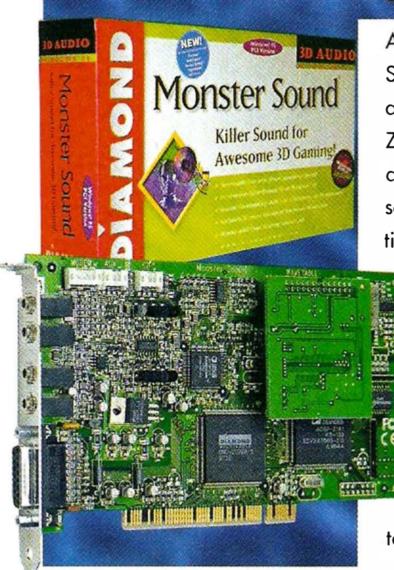
Creative Labs AWE 64 Gold



Der große Bruder der AWE 64 Value heißt nicht umsonst „Gold": Die dicke Verpackung beherbergt eine vergleichsweise enorme Beilagenfülle in der Hard- und Softwareabteilung. Die größten Unterschiede zur Value-Ausführung liegen dabei eher im Interessenbereich ernsthafter Hobbymusiker: qualitativ hochwertige Cinch-Buchsen beim Line-Out, ein Digital-Ausgang sowie ein vorab installierter, 4 MB großer Sample-RAM erklären unter anderem den satten Preisunterschied zwischen den beiden Creative Labs-Karten. Die beigelegten Audio- und Midikabel sowie das Mikrofon unterstreichen das Ansinnen des Multimedia-Spezialisten, dem Anwender eine möglichst komplette Lösung an die Hand zu geben. Auch softwareseitig steht der Käufer nicht im Regen: Mit den Internet-Tools und den Audioprogrammen werden beinahe alle Komponistenwünsche befriedigt. Mit mehr Sound und Font-kompatiblen Games wird die AWE 64 auch für Spieler noch interessanter. Klangtechnisch weiß die Karte in fast allen Belangen zu überzeugen: Ein annähernd linearer Frequenzgang, satte MIDI-Klänge sowie eine 3D-Option mit hörbarer Raumklangerweiterung sprechen für die ausgereifte Soundtechnik der Platine. Spieler mit musikalischen Anwandlungen erhalten für 449,- DM eine Karte mit vernünftigem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Diamond Monster Sound



Als Vorreiter für die kommende PCI-Soundkartenwelle hat es Diamond aus mehreren Gründen nicht leicht. Zum einen kann die Monster Sound die SB-Kompatibilität nur mehr schlecht als recht durch eine Emulation hinbiegen (ohne Gameport und FM-Synthese), zum anderen werden die Stärken der Karte (Unterstützung von DirectSound allgemein sowie DirectSound 3D) noch unzureichend von Spieleseite aus genutzt. So gesehen ist die Audio-Monster also ihrer Zeit etwas voraus und sollte momentan nur parallel zu einer bestehenden SB-Karte betrieben werden. Hierzu wird analog zur Grafik-Monster ein Audio-Verbindungskabel eingesetzt, die bei entsprechenden DOS-Spielen den SB-Teil der Klangkollegen nutzt. Im Bereich Klangqualität kann man der Monster Sound kaum Mängel vorwerfen: Sowohl die Frequenzgangmessungen als auch die Midi-Wiedergabe gehörten zu den besten im Test. Die umfangreichen 3D-Optionen der Karte sind über vier Lautsprecher oder einen Kopfhörer zu genießen – letztere Möglichkeit ist einfacher und realistischer, da hierdurch das Problem des Übersprechens vom linken auf den rechten Kanal umgangen wird. Erwähnenswert sind abschließend die dicke Spielebeilage sowie ein vergleichsweise dünnes Handbuch – die für DirectSound optimierten Spiele sorgen zumindest dafür, daß die Wartezeit bis zur entsprechenden Spieleflut einigermaßen überbrückt wird.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut



Elito Miss Melody 3D



Vom Distributor Elito wagte sich die Karte mit dem herzigen Namen Miss Melody 3D in unser Soundcenter, die in einer Hard- und Software-Synti-Ausführung den Weg zum Käufer findet. Ein nicht gerade berauschendes Handbuch in Englisch, zwei dünne Disketten sowie eine Soundplatine sind die magere Ausbeute nach der ersten Verpackungsbesichtigung – Audiokabel braucht der PC-Anwender heutzutage wohl nicht. Problemlose Installationen sind dagegen sehr gerne gesehen: Auch wenn Disketten-Einlagen mittlerweile mittelalterlich anmuten, erstrahlen alle Einträge bis auf die Set-Befehle in der Autoexec.bat in korrektem Glanz. Um den Wavetable-Synthesizer zu aktivieren, muß der Käufer sich – nach Handbuchanleitung – nur noch mit den MIDI-Eigenschaften beschäftigen. Den Hardware-Synthi kann man als Glücksfall bezeichnen, da er wesentlich gehaltvollere Klangwelten erzeugen kann als sein FM-Pendant. Die 3D-Effekte sind dagegen eher als Spielerei anzusehen, da die einstellbaren Optionen reichlich mager ausfallen und nur geringe hörbare Auswirkungen besitzen. Sehr spartanisch ist die Softwarebeilage ausgefallen, die über Aufnahme- bzw. Wiedergabemöglichkeiten für Wave-, Midi- oder CD-Audio-Dateien nicht hinauskommt. Von einer vernünftigen Wavetable-Karte unter 100,- DM sollte man aber schließlich keine Software-Meisterleistungen erwarten.

Ausstattung:	**befriedigend**
3D-Features:	**gut**
Performance:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

Guillemot Maxi Sound Home Studio 2

Hardware XTRA AWARD

Der Nachfolger des erfolgreichen Guillemot-Soundprodukts Studio 1 fand in einer englischen Ausfertigung den Weg in die Redaktion, die deutsche Fassung ist jedoch seit Mitte November erhältlich. Wie schon beim Vorgänger erfreuen sich sowohl Spieler als auch angehende Musikfreaks an den satten Features der Karte. Eine ausladende Soundkompatibilitätsliste, ein hervorragender Wavetable-Synthi, ein 4 Band-Equalizer sowie eine stattliche Anzahl von Spezialeffekten stehen dabei auf der Habenliste der Soundplatine. Darüber hinaus bietet die Studio 2 Harddisc-Recording mit bis zu 8 Stereospuren, eine Upgrade-Möglichkeit auf eine Digital-Tochterkarte sowie Anschlüsse für vier Lautsprecher. Zukunftsweisend sind die DirectSound- sowie die DLS-Unterstützung. Bei Frequenzgängen und MIDI-Qualität steht die mit knapp 400,- DM angesetzte Karte im Spitzenfeld der Testkandidaten, auch die Installations- und Kompatibilitätstests absolvierte die Studio 2 mit Bravour. Für den Spieler-Overkill sorgt jedoch eindeutig das Maxi FX-Programm. Die Guillemot-Techniker haben für 50 Spiele optimale Soundeinstellungen ausgebrütet, selbstverständlich können Sie aber auch selbst Hand an Effekte, 3D-Einstellung und den 4 Band-Equalizer legen. Auf diese Weise lassen sich nicht nur MIDI-Dateien effekttechnisch zu wahren Klanghöchstleistungen bewegen, auch Digi-Effekte klingen bombastischer und sorgen für so manche nachbarliche Beschwerde wegen Ruhestörung. Die für den Preis der Karte genialen Features sind der Redaktion jedenfalls einen HardwareXtra Award wert.

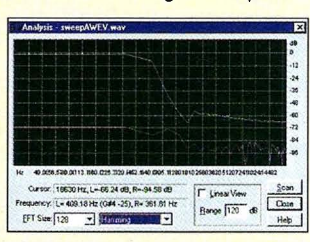


Mit dieser Hifi-Anlage konnte die Redaktion das echte 3D-Soundgefühl der Studio 2 testen.

Ausstattung:	**gut**
3D-Features:	**sehr gut**
Performance:	**sehr gut**
Gesamturteil:	**sehr gut**

Test-Philosophie

Die Ausstattung der Testkandidaten wird sowohl im Hardwarebereich (Synthesizer oder Speicherbestückung) als auch in der Softwarekategorie (Sequenzer, Spiele) bewertet. Unter die Rubrik Hardware-Features fallen Merkmale wie Installationsprozeduren, Kompatibilitätstests sowie Unterstützung durch aktuelle Spiele. Performance als weiteres Bewertungskriterium bezieht sich auf die Klangqualität der Karten bei der Aufnahme bzw. Wiedergabe von digitalisierten Samples und MIDI-Musikstücken. Hierzu schickten wir mit Hilfe eines externen CD-Players ein Meßsignal durch den AD-Wandler der Soundkarte, wobei der Ton aufsteigend von 20 Hz bis 20 kHz einen völlig linearen Frequenzgang aufweist. Diesen sampeln die Karten bei 44,1 kHz und 16 Bit Abtastrate und legen dabei eine Wave-Datei an. Mit einem entsprechenden Editor kann das Ergebnis nun mit dem Ausgangssignal verglichen werden – im Idealfall hat die Datei ebenfalls einen linearen Verlauf ohne Abschwächung oder Verstärkung bestimmter Frequenzbereiche. Bei der MIDI-Musik kamen die geschulten Ohren der Redaktion zum Einsatz. Kein akustischer Weg war uns zu weit, um die Qualität der Krachmacher zu bestimmen. Testobjekte waren Spiele mit MIDI-Orchester wie Descent 2 und Age of Empires.



Mit dem Sharewareprogramm Cool Edit können auch Sie am heimischen Schreibtisch Freqoenzgänge bewundern.



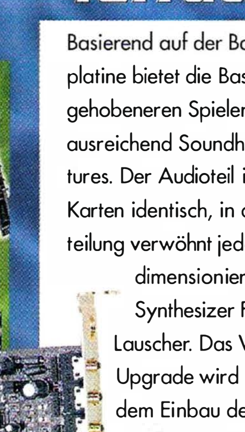
Terratec SoundSystem Base 1



Das erste Testgerät von Terratec ist mit der Base 1 das Einstiegsprodukt des deutschen Soundkartenherstellers. Nach einigen Verzeichniswechseln auf der Install-CD ist die Einbindung der Karte auch softwaremäßig über die Bühne gebracht – selbst die Autoexec.bat wurde mit einem Set-Eintrag beehrt. Der aufgelötete Yamaha OPL3-Chip ist ein alter Bekannter im Soundbereich, der zwar vernünftige Audioergebnisse erzielt, bei der Midi-Musik mit seinen 20 Stimmen in FM-Synthese jedoch im Vergleich zur Wavetable-Konkurrenz passen muß. Deshalb hat man der Platine auch ein Wavetable-Interface spendiert, um die Karte mittels eines Upgrades (z. B. von Roland oder Yamaha) klangtechnisch zu frisieren. Außerdem sind Radio-Freaks in der Lage, den Radio-Connector mit dem Terratec-Upgrade zu einem RDS-Radio auszubauen. Der integrierte 3D-Effekt über VSpace ist eher als Zusatzgag anzusehen, da sich der damit erzielbare Raumklang kaum wahrnehmbar in die eigenen Gehörgänge verirrt. Erwähnenswert ist das hervorragend aufgebaute Handbuch sowie die dicke Softwarebeilage, die in der Hauptsache aus Demos besteht. Abschließend ist der Base 1 ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis zu bescheinigen: Wer auf Midi-Klangexzesse (vorerst) verzichten kann und auf eine optimale DOS-Kompatibilität Wert legt, liegt bei einem Preis von knapp 100,- DM mit der Terratec-Karte richtig.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Terratec SoundSystem Base 64



Basierend auf der Base 1-Grundplatine bietet die Base 64 auch gehobeneren Spieleransprüchen ausreichend Soundhardware-Features. Der Audioteil ist bei beiden Karten identisch, in der MIDI-Abteilung verwöhnt jedoch ein 1 MB dimensionierter Dream-Synthesizer FM-geplagte Lauscher. Das Wavetable-Upgrade wird dabei vor dem Einbau der Karte einfach auf die eigentliche Platine gesteckt, so daß ein schmackhaftes Sound-Sandwich entsteht. Außerdem sorgt ein Effektprozessor für gehörige Hall- oder Chorustöne und für die Möglichkeit, mittels eines 4 Band-Equalizers Frequenzbereiche ganz nach Hörlaune zu verändern. Auch im Softwarebereich fällt die Ausstattung üppiger aus als bei der Einstiegskarte Base 1. So können angehende Komponisten mit der MusicStation von Steinberg hemmungslos MIDI-Ambitionen frönen – garniert wird dieses Programm von einem dicken Handbuch sowie einem Grundlagenheft über MIDI. Die Installation der Base 64 verläuft bis auf einige undurchsichtige CD-Wechsel problemlos, auch wenn einmal mehr der set-Befehl in der Startdatei fehlt – DOS-Spiele müssen beim Soundsetup dann manuell an die Platine angepaßt werden. Für 169,- DM bekommen Klangartisten jedenfalls gerade im Spielesektor einen wirklich bewundernswerten Gegenwert.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Terratec SoundSystem Maestro 32/96



Bevor die EWS mit großem Aufsehen in den Markt der anspruchsvollen Musiker-Soundkarten eintrat, war die Maestro das Aushängeschild von Terratec. Mittlerweile hat man die Zeichen der Zeit erkannt und eine leicht verbesserte Version des Klassikers mit PnP-Unterstützung entwickelt. Leider erwies sich genau dieses Feature als heftiger Installations-Stolperstein – hier half nur ein Abbruch und das manuelle Nachsitzen über die Treiber-CD. Hat man diese lästigen PnP-Klippen jedoch schlußendlich umschifft, gibt die Maestro das Ohr frei für wunderbare Klangwelten. Der 4 MB große Wavetable-Chip inszeniert im Zusammenspiel mit dem Effektprozessor eine Soundgala, die auch gestandene Musikfreaks zu schätzen wissen. Wem dies noch nicht genug ist, kann einen zweiten Wavetable-Chip auf das Board schrauben und damit die 32 MIDI-Kanäle voll ausnutzen. Softwareseitig lädt die Lite-Version von Cubasis Audio zum Musizieren ein, außerdem können Soundanfänger mit dem Programm Circle-Elements erste Musikerrunden drehen. Für Spieler ist das knapp 380,- DM schwere Platinenpaket aufgrund der Unterstützung der wichtigsten Standards durchaus von Interesse, obwohl es dafür schon fast zuviel Features im Handgepäck hat. Musiker werden vielleicht das fehlende Sample-RAM vermissen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Terratec AudioSystem EWS64 XL

Ein wahres Soundmonster schneit dem Käufer mit der schwarzgewandeten EWS64 ins Haus. Für knapp 1.000,- DM gehen Musikerträume in Erfüllung: Neben der normalen ISA-Platine kommt das High-End-Gerät von Terratec gleich mit einem 5,25 Zoll-Einschubmodul daher. Auf der Platine befinden sich Leckereien wie ein Dream-Wavetablemodul mit einer Grundausstattung von 6 MB RAM sowie ein leistungsfähiger Effektprozessor mit mannigfaltigen Variationsmöglichkeiten, während das Einschubfach die digitalen Ein- und Ausgänge sowie Anschlußmöglichkeiten für MIDI-Geräte und Kopfhörer an der Frontseite beherbergt. Musiker erfreuen sich an zwei MPU-401-Schnittstellen, Harddisk-Recording mit 8 Stereo-Spuren sowie der Wavetable-Upgrademöglichkeit. Spieler hingegen werden von der umfangreichen Kompatibilität und der grandiosen Soundkulisse durch den Effektprozessor begeistert sein. Etwas ärgerlich ist jedoch, daß die Beschriftungen der Platinenausgänge von außen nicht zu erkennen sind. Außerdem fehlen der Karte momentan Features wie die hardwareseitige DirectSound-Unterstützung, das 3D-AudioRendering oder der Instrumenten-Editor – diese werden per Software nachgeliefert.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Turtle Beach MultiSound Pinnacle



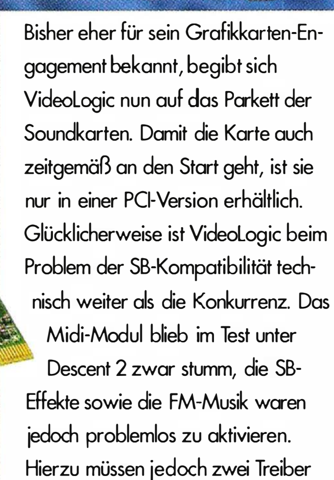
Die bombastisch lange Soundplatine der Pinnacle muß erst einmal dem Motherboard schmackhaft gemacht werden: Wo ein 20 Bit-AD/DA-Konverter, ein hervorragender Wavetable-Synthesizer, ein digitaler Signalprozessor sowie zwei Speicherslots werkeln, ist wahrlich Platz auf der Karte notwendig. Grundsätzlich ausgestattet ist die Pinnacle jedoch nur mit 2 MB ROM, zusätzliches Sample-RAM kann mit handelsüblichen PS/2-SIMMs bis auf 48 MB getunt werden. Nach umfangreichen Einträgen in den Gerätemanager bekommen Musikerfreaks leuchtende Ohren beim Ertönen der ersten MIDI-Dateien. Die Bearbeitung der Instrumentensets erfolgt über den mitgelieferten Patch-Editor. Optional kann der Hobby-Komponist auch ein Digitalmodul für 200,- DM erwerben. Für Spieler bleibt das Manko, daß bei Digi-Sounds eine zusätzliche SB-Karte benötigt wird. Musikalisch ambitionierte Joystickvirtuosen werden die vielfältigen Klangwerkzeuge zu würdigen wissen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

Übersichtstabelle Soundkarten

Hersteller	Anubis	Anubis	Aztech	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Elito
Modell	**Typhoon Gold 3D**	**Typhoon Wave 32 PnP**	**Waverider Platinum 3D**	**SB AWE 64 Value**	**SB AWE 64 Gold**	**Monster Sound**	**Miss Melody 3D**
Info-Telefon	**06897-908825**	**06897-908825**	**0421-162560**	**01805-323488**	**01805-323488**	**08151-266-0**	**09241-99170**
Preis (lt. Hersteller)	**DM 59,-**	**DM 119,-**	**DM 149,-**	**DM 199,-**	**DM 449,-**	**DM 349,-**	**DM 85,-**
Dokumentation	D (-)	D (+)	D (-)	D (++)	D (++)	E (-)	E (-)
Garantie	1,5 Jahre	1,5 Jahre	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr
Technische Angaben							
Kartentyp	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	PCI	ISA
Synthesizer	Crystal FM	Dream	Samsung	EMU 8000	EMU 8000	ADMOS	Yamaha OPL4
Anzahl Stimmen	20	32	32 (96 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32	32
Anzahl Instrumente	128	343	260	128	128	128	128
Kompatibilität	SB Pro, Adlib, MPU-401	SB Pro, Adlib, MPU-401, GM, GS, DirectSound	SB Pro, Adlib, MPU-401, GM, MT 32, DirectSound	SB 16, AWE 32, MPU-401, GM, DirectSound	SB 16, AWE 32, MPU-401, GM, DirectSound	DirectSound, DirectSound 3D	SB, SB Pro, MPU-401, GM
Sound-ROM	–	–	1 MB	1 MB	1 MB	2 MB	1 MB
Sample-RAM	–	–	–	512 KB (24 MB)	4 MB (12 MB)	–	–
3D-Features	SRS-Raumklang	3D-Effekte (Software)	3D-Effekte (Software)	3D-Positional-Audio	3D-Positional-Audio	Aureal 3D	3D-Effekte (Software)
Max. Samplingrate	48 kHz	48 kHz	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz	48 kHz
Vollduplex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge*	L, Sp, G	Sp, G	L, Sp, G	L, Sp, G	L, D, G	2xL, G	L, G
Effektprozessor	nein	nein	nein	ja	ja	ja	nein
Zusatz-Synthesizer	Waveblaster	–	–	–	–	Wavetable	–
Interfaces	CD-ROM	–	CD-ROM	CD-ROM, Modem	Modem	Modem	–
Treiberversion	V. 1.8d	V. vom 15.01.96	V. 4.03.1132	V. 4.33.13	V. 4.33.13	V. 1.0	V. 4.03.2304
Sonstige Ausstattung							
Software	Voyetra Audiostation	Cedric Techno Rack	Voyetra Musik-Paket	CL WaveStudio, Vienna SoundFont St., Webph.	CL WS, Vienna S F St., Webphone, MIDI Orch., Cubasis Audio	Outlaws, Tigershark, Sim Copter	Yamaha Audio Station
Lieferumfang	–	Audiokabel	Kopfhörer	–	Mikrofon, MIDI-Ad.	Audiokabel	–
Frequenzgang	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend
MIDI-Wiedergabe	ausreichend (FM)	gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut

VideoLogic SonicStorm



Bisher eher für sein Grafikkarten-Engagement bekannt, begibt sich VideoLogic nun auf das Parkett der Soundkarten. Damit die Karte auch zeitgemäß an den Start geht, ist sie nur in einer PCI-Version erhältlich. Glücklicherweise ist VideoLogic beim Problem der SB-Kompatibilität technisch weiter als die Konkurrenz. Das Midi-Modul blieb im Test unter Descent 2 zwar stumm, die SB-Effekte sowie die FM-Musik waren jedoch problemlos zu aktivieren. Hierzu müssen jedoch zwei Treiber in die Startdateien integriert werden. Die Technik, die hinter diesem Teilerfolg steht, heißt Transparent DMA – echte Kompatibilität ist jedoch erst von der Distributed DMA-Entwicklung zu erwarten. Im Gegensatz zu den herkömmlichen ISA-Karten benötigt die SonicStorm keinen separaten Speicher mehr. Dafür nutzt die Karte über schnellen PCI-Bus einfach den Hauptspeicher des Rechners – die damit einhergehende Entlastung der CPU ist selbstverständlich zu begrüßen. Die Klangqualität der Karte ist unter Win95 als hervorragend zu bezeichnen: Age of Empires ertönte in feinstem Midi-Gewand, und auch die Frequenzanalyse offenbarte gute Fähigkeiten des AD-Wandlers. Insgesamt ein mehr als gelungener Einstieg von VideoLogic in den Soundkartenmarkt.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**



Yamaha SW-60XG



Sie sind Besitzer einer vernünftigen SB-Platine und entwickeln seit einiger Zeit MIDI-Ambitionen? Dann sollten Sie sich mit der Anschaffung eines Add-on-Boards auseinandersetzen. Die Soundkarte von Yamaha wird dabei in einen freien ISA-Slot gesteckt und durch ein beiliegendes Kabel mit der bereits installierten Karte verbunden. Die softwareseitige Installation verläuft ohne nennenswerte Probleme – Sie müssen nur noch die Yamaha-MIDI-Schnittstelle manuell über das Multimedia-Setup aktivieren. Nach dieser Prozedur werden FM-geplagte Gehörgänge von herausragenden Musikgenüssen verwöhnt. Dem aufgelöteten Wavetable-Synthesizer stehen dabei immerhin 4 MB ROM für Instrumentensets zu Verfügung. Flankiert wird dieser von drei Effektprozessoren, die das Abmischen von MIDI-Dateien oder CD-Audio-Signalen erlauben. Anhand der mitgelieferten Software können Sie sowohl unter DOS als auch unter Win95 verschiedene Effekte wie Hall oder Chorus manuell editieren, die dann auch in Spielen aktiv sind.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Guillemot	Terratec	Terratec	Terratec	Terratec	Turtle Beach	VideoLogic	Yamaha
Modell	**Maxi Sd. 64 HS 2**	**SoundSyst. Base 1**	**SoundSyst.Base 64**	**SS Maestro 32/96**	**AudioSyst. EWS64 XL**	**MultiSound Pinnacle**	**SonicStorm**	**SW-60XG**
Info-Telefon	**0211-338000**	**02157-81790**	**02157-81790**	**02157-81790**	**02157-81790**	**0531-125000**	**06103-93-4714**	**04101-303-0**
Preis (lt. Hersteller)	**DM 399,-**	**DM 99,-**	**DM 169,-**	**DM 379,- DM**	**DM 998,-**	**DM 999,-**	**DM 199,-**	**DM 239,-**
Dokumentation	E (++)	D (++)	D (++)	D (++)	D (++)	E (++)	D (+)	E (+)
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	5 Jahre	1 Jahr
Technische Angaben								
Kartentyp	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	PCI	ISA
Synthesizer	Dream	Yamaha OPL3 (FM)	Dream	Dream	Dream	Kurzweil	ESS Maestro-1	Yamaha AWM 2
Anzahl Stimmen	64	20	48	32	64	64	64	32
Anzahl Instrumente	425	128	287	393	max. 16384	128	64	676
Kompatibilität	SB, SB Pro, Adlib, GM, MPU-401, Direct Sound	SB, SB Pro, Adlib, MPU-401, Direct Sd.	SB, SB Pro, Adlib, GM, MPU-401, Direct Sound	SB, SB Pro, Adlib, 2xMPU-401, GM, GS	SB, SB Pro, Adlib, GM, 2xMPU-401, DirectSd	MPU-401, GM, GS	DirectSound, DirectSound 3D	MPU-401, GM, GS, XG
Sound-ROM	–	–	1 MB	4 MB	–	2 MB	–	4 MB
Sample-RAM	4 MB (20 MB)	–	–	–	6 MB (64 MB)	0 KB (48 MB)	–	–
3D-Features	3D-Positional-Audio	VSpace	VSpace	–	VSpace	–	Q-Sound	–
Max. Samplingrate	44,1 kHz	55,2 kHz	55,2 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz	44,1 kHz	–
Vollduplex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	–
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic	2xLine In, Mic	2xLine In, Mic, Dig. In	Line In, Mic, Aux	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge	2x Sp, L, G	L, G	L, G	L, G	2x L, G, 2x D	L, G	L, G	L
Effektprozessor	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Zusatz-Synthesizer	Waveblaster	Wavetable	Wavetable	Waveblaster	Waveblaster	Waveblaster	nein	nein
Interfaces	–	Radio	Radio	CD-ROM	–	CD-ROM	–	–
Treiberversion	V. 5.0	V. 4.02.0104	V. 4.02.0114	V. 4.02.0151	V. 1.3	V. 3.02	V. 4.05.00.0165	V. 4.43.17
Sonstige Ausstattung								
Software	Quartz AudioM., Maxi FX, INet Phone, Cakewalk	MediaRack, INet Phone	MediaRack, INet Phone, MusicStation, Smart Word	MediaRack, Cubasis Audio Lite, CircleElements SE	ED!SON (Wave), Cubasis Audio AV, FX Panel	Voeytra Digital Orch., Audio Rack, Wave SE II	Audio Rack, Midisoft Studio, Mixman 3-Mix	Voeytra Digital Orch., XG-Techno Kit
Lieferumfang	MIDI-Adapter	–	–	Mikrofon, MIDI-Ad.	Audiokabel	SP/DIF optional	–	MIDI-Daughterboard
Frequenzgang	sehr gut	gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	–
MIDI-Wiedergabe	sehr gut	ausreichend (FM)	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut

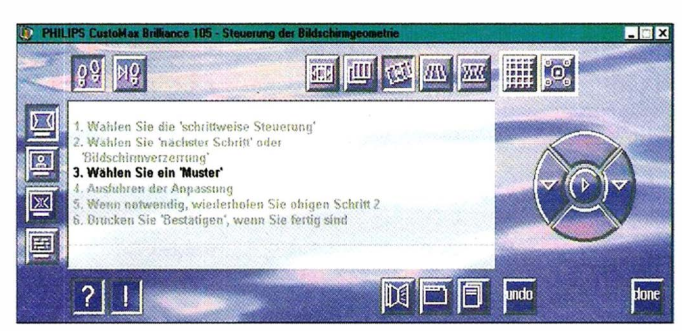
Hardware XTRA AWARD

15 Zoll-Monitore

Farbkünstler

Mit dieser Ausgabe des HardwareXtras startet unsere große Bildschirm-Testreihe. Nach dem 15 Zoll-Einstiegsmodell werden wir in den kommenden Heften die größeren Brüder aus der 17 bis 21 Zoll-Kategorie genauer ausleuchten und ihren praktischen Nutzen für den Spieler ermitteln.

Sie wundern sich wahrscheinlich, warum die Redaktion an dieser Stelle 15 Zoll-Monitore durch die Test-Pipeline schickt. Sind diese zarten Geschöpfe der Bildröhrenkunst nicht vom Aussterben bedroht, wie einst vor wenigen Jahren die kleineren Kollegen aus der 14 Zoll-Abteilung? Hier läßt sich festhalten, daß dies zumindest in absehbarer Zeit nicht passiert. Obwohl mittlerweile einige namhafte Hersteller entweder nur noch einen einzelnen 15-Zöller im Angebot haben oder das Programm erst bei 17-Zöllern beginnt, haben die kleingewachsenen Bildschirme durchaus eine größere Marktbedeutung im Spiele- und Entertainmentbereich. Die Vorteile solcher Monitore liegen jedenfalls klar auf der Hand. Die meisten Großbild-Monitore sind zentnerschwer und nehmen derart voluminöse Ausmaße an, daß der heimische Schreibtisch schon beim Anblick der Kartons zu ächzen beginnt. Stapelt der Anwender dann noch brav Tastatur, Maus und Lautsprecher auf der Arbeitsunterlage, darf er in der Regel ins Nachbarzimmer auswandern, um die normale Schreibarbeit zu erledigen. Außerdem sind die 15 Zoll-Monitore selbstverständlich wesentlich preisgünstiger als ihre Artgenossen aus der Leinwandecke und haben mittlerweile einen hohen Qualitätsstandard erreicht, von dem einige der größeren Kollegen nur träumen können. So mancher 17-Zöller präsentiert sich im PC-Laden als vermeintliches Schnäppchen: Wo die große Bilddiagonale lockt, steckt jedoch leider oft genug eine gar nebulöse Bildqualität dahinter. Nicht selten sind von den großspurig angekündigten 17 Zoll (also 43,2 cm) lediglich 39 cm für das menschliche Auge sichtbar – ein guter 15-Zöller (entsprechen 38,1cm Diagonale) kommt da schon auf über



Komfort pur: die direkte Steuerung der Monitoreinstellungen über ein Justierprogramm (hier die Kalibrierungs-Software von Philips).

Test-Philosophie

Die Beurteilung der Bildqualität von Monitoren ist im wahrsten Sinne des Wortes Ansichtssache. Beim Merkmal „Ausstattung" begutachtet die Redaktion die Einstellmöglichkeiten der Bildschirme, Dokumentationen und Lieferumfänge sowie zusätzliche Gimmicks wie Lautsprecher oder integrierte Mikrofone. Der Aspekt „Ergonomie" beleuchtet Bildwiederholfrequenzen, Strahlungsnormen sowie den sichtbaren Bildbereich der Testmonitore. Die „Performance" der Flimmerkisten macht Aussagen über geometrische Eigenschaften, Bildschärfen, Farbbrillanz sowie die Qualität der Entspiegelung. Mit geringen Justiermöglichkeiten kann der Spieler vielleicht noch leben, mit einer mageren Bildqualität aber unter Garantie nicht. Unserem Test-Rechner spendierten wir deshalb eine Matrox Millenium II mit 4 MB RAM, um entsprechend farbenfrohe 24 Bit-Bilder in allen Auflösungen auf den Bildschirm zu zaubern. Ob Farbverläufe, Konvergenzen, geometrische Figuren oder fleckige Farbdarstellungen: Den gestählten Augen der Redaktion entging nicht die kleinste Unebenheit am jeweiligen Testmonitor. Um die Ergebnisse wasserfest zu machen, gönnten wir unserer Layout-Abteilung einen Betriebsausflug in die Hardware-Abteilung, wo die aufgereihten Testkandidaten kritisch in Augenschein genommen wurden.

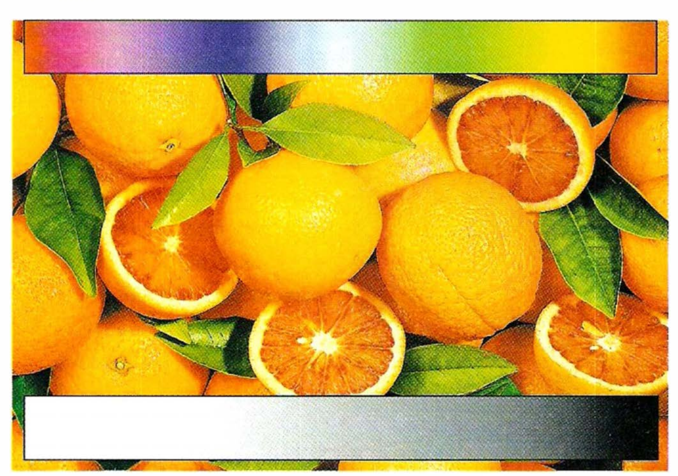


Das Vegetarier-Testbild: harte Zeiten für Monitore ohne entsprechende Bildschärfe und Farbbrillanz.

35 cm, womit der teuer erkaufte Größenvorteil auf wenige Zentimeter zusammenschrumpft.

Kaufkriterien

Um Ihre Augen nicht unnötig heftig zu peinigen, sollten Sie bei einem 15-Zöller auf jeden Fall eine sehr gute Bildqualität anpeilen. Typisch ist jedoch, daß die meisten Käufer von Komplett-PCs beim Monitor schon einmal ein Auge zudrücken und erst daheim bemerken, wie sich der Fernseher-Ersatz in der Praxis präsentiert. Wenn man bedenkt, daß Ihnen der Bildschirm bei der Arbeit am PC permanent seine Ansichten mitteilt, ist diese Vernachlässigung schon als sträflich zu bezeichnen. Die Wahl zwischen Loch- und Streifenmaske grenzt dabei die beinahe unüberschaubare Flut an Monitoren schon etwas näher ein. Brillante Farben, kontrastreiche Bildgenüsse und ein etwas besser gefüllter Geldbeutel sind Ihre Stichworte? Dann sollten Sie zur Streifenmaske greifen. Mit einer Lochmaske sind hingegen die Ansichten etwas geschärfter, da die Punktabstände der Maske feiner ausfallen als beim gestreiften Pendant. Die meisten 15-Zöller im Test unterstützen sogar die eigentlich sehr empfehlenswerte 1.280x1.024-Auflösung, können diese aber nur in eher unergonomischen Wiederholfrequenzen auf die Bildröhre teleportieren. Abgesehen davon, daß diese Masse an Bildpunkten einen 15 Zoll-Bildschirm und den sich davor befindlichen Spieler etwas überfordert, sollten wenigstens 75 Hz das Auge des Betrachters umschmeicheln – 1.024x768 Pixel sind daher als Standardeinstellung bei geeigneten Bildschirmen anzusehen. Über das On-Screen-Display sollten zumindest die wichtigsten Bildparameter eingestellt werden können, um in jeder Auflösung und jedem Spiel den nötigen Durchblick zu haben. Ein besonders wichtiger Punkt ist selbstverständlich auch eine wohlproportionierte Grafikkarte, die alle Auflösungen des Monitors mit ergonomischen Frequenzen und Farbtiefen tatkräftig unterstützt. Von herausragender Bedeutung wird dieses Kriterium jedoch vor allem bei Bildschirmen mit größeren Diagonalen, da die meisten modernen Grafikkarten in der Lage sein müßten, die 1.024x768 Bildpunkte eines 15-Zöllers vernünftig darzustellen.



Der Testdurchgang für einen sauberen Farbverlauf des Bildschirms wurde mit diesem appetitlichen Stilleben gestartet.

Actebis Targa TM 3867-1



Der Targa-Monitor ist wie die meisten seiner Konkurrenten mit einer 0,28mm-Lochmaske versehen. Die sichtbare Diagonale des Bildschirms bleibt dabei etwas hinter den übrigen 15-Zöllern zurück. Einzig echter Kritikpunkt bei der Bildqualität ist die Geometrie, die selbst mit den recht umfangreichen Einstellmöglichkeiten nicht optimal einzurichten ist. Dagegen sind sowohl die Bildschärfe als auch die Entspiegelung vom feinsten. Darüber hinaus ist die Farbdarstellung für einen Lochmaskenvertreter sehr erfreulich ausgefallen. Etwas umständlich ist das OSD: Die gummierten Druckknöpfe können nur durch heftige Bearbeitung zum Leben erweckt werden. Drei Jahre Garantie sowie die TCO-92-Norm runden das insgesamt positive Gesamtbild ab. Für 540,- DM erhält der Käufer einen wirklich erfreulichen Bildschirm mit einem hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**



Eizo FlexScan F35



Der renommierte Monitor-Hersteller Eizo schickte der Redaktion ein interessantes Gerät aus der Flex-Scan-Reihe. Erste Auffälligkeiten sind eine gelungene Dokumentation sowie das 1 Tasten-OSD. Außerdem pfeift der Monitor munter ein Liedchen, um eventuelle Einstellungen am Monitor zu bestätigen. Die OSD-Features sind beinahe als mustergültig zu bezeichnen und ermöglichen dem Anwender viele Freiheiten bei der Bildschirmjustierung. Auch die 70 KHz-Horizontalfrequenz, die TCO-Norm sowie die Garantiezeit wissen zu überzeugen. Bei Bildschärfe und Entspiegelung ist das Testgerät jedoch nicht auf den vordersten Plätzen zu finden. Konvergenz- oder Geometrieprobleme sind dem FlexScan fremd, die Farbbrillanz fällt für eine Lochmaske recht ansprechend aus. Insgesamt gesehen ein guter Bildschirm, auch wenn der Preis etwas zu hoch ausfällt.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Hitachi CM500ET



Ein platzsparendes Modell stellte uns Hitachi zum Testdurchlauf zur Verfügung. Der CM500ET strahlt dabei mit der beliebten 0,28mm-Lochmaske und kann 1.024x768 mit augenschonenden 85 Hz darstellen. Dank eines 3 Tasten-OSDs lassen sich geometrische Verunstaltungen ohne Aufwand beheben. Bezüglich der Bildschärfe bleibt festzuhalten, daß dem Testgerät der Transport nicht gut bekommen ist: Anders läßt sich die unausgewogene Bildschärfe wohl kaum erklären. Auch bei der Entspiegelung der Bildröhre und der Farbbrillanz muß der Monitor nachsitzen – eine OSD-Korrektur im Farbbereich hätte hier schon weitergeholfen. Zumindest der Garantieumfang des Monitors sowie die TCO-95-Norm sind als opulent zu bezeichnen. Fazit: Obwohl sich der Bildschirm noch im mittleren Preissegment befindet, ist seine Performance für diese Kategorie etwas mager ausgefallen.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**

Technik-ABC

BNC: Bei höheren Auflösungen und Wiederholfrequenzen lohnt sich unter Umständen der Einsatz eines BNC-Kabels (Bayonet Nut Coupling), wenn der Monitor an der Hinterseite entsprechende Anschlüsse aufweist. Die fünf Kabel übertragen getrennt Rot-, Grün- und Blauwerte sowie Signale für die horizontale und vertikale Synchronisation.

CRT: Alle Monitore im Test haben eine gewöhnliche Kathodenstrahlröhre (CRT = Cathode Ray Tube). Dabei wird ein Elektronenstrahl zeilen- und spaltenweise auf die Maske des Bildschirms projiziert.

DDC: Diese Abkürzung steht für Display Data Channel und gibt einen Hinweis auf die Plug&Play-Unterstützung des Monitors. DDC 1 und DDC 2B sind momentan aktuell und unterscheiden sich durch die Art der Kommunikation zwischen Monitor und Grafikkarte.

D-Sub: Die Datenautobahn zwischen Grafikadapter und Monitor wird in der Regel durch ein 15-poliges Videokabel aufrechterhalten. Der Einsatz von BNC-Kabeln mit fünf Leitungen ist erst ab 17-Zöllern und entsprechend hohen Bildanforderungen sinnvoll.

Entmagnetisierung: Da aufgebaute Magnetfelder unter Umständen zu farblichen Verzerrungen führen, sorgt dieser Knopf für eine vorübergehende Auflösung dieser Elektroturbulenzen.

Kisseneffekt: Ein vertikal nach innen oder außen gekrümmtes Bild läßt sich mit der Kissentaste richtig einstellen.

Konvergenz: Wenn die Elektronenstrahlen nicht übermäßig genau auf die Maske treffen, ist die RGB-Zusammensetzung der dargestellten Bildpunkte nicht korrekt. Dieser Effekt macht sich meist in den Ecken des Bildschirms bemerkbar und äußert sich durch farbige Ränder entlang weißer Flächen.

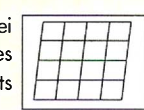
A

Moiré: Kreisförmige Bildverzerrungen sind im Bereich der Bildverarbeitung alte Bekannte – auch Monitore plagen sich mit diesen Problemchen herum und können durch den entsprechenden Tastendruck davon befreit werden.

Lochmaske: Monitore mit Lochmasken haben im Vergleich zu Streifenmasken-Kollegen den Vorteil, daß sie durch einen sehr kleinen Punktabstand in der Lage sind, eine größere Bildschärfe zu erreichen. Brillante Farben sind mit dieser metallintensiven Technik jedoch nur bedingt zu erreichen.

On-Screen-Display (OSD): Die Zeiten der ausladenden Tasten-Formationen an der Bildschirm-Vorderseite sind zum Glück normalerweise Geschichte – spartanische Knopfausstattungen oder Justier-Rädchen sind momentan Trumpf in der Bildschirmwelt.

Parallelogramm: Im Gegensatz zum Trapezeffekt sind bei Parallelverzeichnungen Ober- und Unterkante des Bildes gleich lang, das Bild ist jedoch in sich nach links oder rechts gekippt.

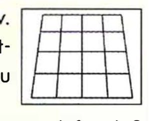


Strahlungsnormen: MPR-II sowie der Nachfolger TCO legen Grenzwerte für Abstrahlungen der leuchtenden Arbeitstiere fest. Aktuelle Monitore sollten eigentlich das TCO-Gütesiegel tragen, schwarze Schafe mit MPR-II sind jedoch noch nicht aus der Bildschirmwelt verschwunden.

Streifenmaske: Eine Streifenmaske erkennt man an den beiden sichtbaren Horizontalstreifen auf der Bildröhre. Wer gesteigerten Wert auf farbliche Erleuchtungen legt, ist mit einem entsprechend ausgestatteten Monitor gut beraten.

TFT: Die TFT-Technologie (Thin Film Transistor) kommt ursprünglich aus der Welt der portablen PCs, sorgt jedoch auch im Heimbereich für Furore. Die Geräte sind jedoch noch recht teuer und benötigen für eine optimale Bildqualität eine eigene Grafikkarte.

Trapezeffekt: Abweichende Längen der Bildunter- bzw. -oberkante sind bei hochwertigen Monitoren mit entsprechender Einstellmöglichkeit bequem aus der Welt zu schaffen.



VESA DPMS: Dieser Standard für Stromsparmaßnahmen sorgt dafür, daß dem Monitor abhängig von seinen Signalaktivitäten stufenweise die Leistung entzogen wird.



Iiyama Vision Master 350



Der 15-Zöller aus dem Hause Iiyama hat neben Licht auch ein paar Schatten vorzuweisen. Was die Performance angeht, so steht er bei den Lochmasken-Geräten mit Sicherheit an der Spitze des Testfeldes. Die geometrischen Fähigkeiten sind gut, brillante Farben stellen kein Problem dar, und auch die Entspiegelung ist als vorbildlich zu bezeichnen. Bei der Bildschärfe überflügelt den Vision Master so schnell kein anderer Monitor: Auch in 1.024x768 sind Schriften genau zu erkennen. Und das 3 Tasten-OSD erlaubt es Ihnen, mit wenigen Handbewegungen Bildunreinheiten nachzukorrigieren. Wenn da nicht noch das magere Handbuch, die überholte MPR-II-Strahlungsnorm und die geringe Zahl von Einstellungsmöglichkeiten wären! Unverständlich bleibt auch, warum die Stromverbindung zum PC durch ein extrem kurzes Kabel hergestellt wird.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

miro V1570 F



Der 15-Zöller von miro Displays ist mit einer 0,28mm-Lochmaske ausgestattet und erreicht 70 kHz Zeilenfrequenz – ergonomisches Arbeiten ist in den üblichen Auflösungen garantiert. Die Bildschärfe sorgt unter 1.024x768 Bildpunkten für gute Sichtverhältnisse, auch die Farbendarstellung genügt leuchtenden Ansprüchen. Bei der Entspiegelung sowie der Bildgeometrie muß der V1570 jedoch gerügt werden: Selbst mit den üppigen Justiermöglichkeiten lassen sich bauchige Verformungen am Rand nur teilweise beheben. Das OSD greift auf vier Knöpfe zurück, die etwas gewöhnungsbedürftig sind. Das Handbuch ist für einen Monitor ausreichend, bei der Strahlungsnorm hat man sich für die TCO-Norm in der 92er-Ausführung entschieden. Ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis macht den V1570 F zu einem Tip für sparbewußte Spieler.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Mitsubishi Diamond Scan 15VX



Mitsubishi ist nicht nur für seine Automobile bekannt, sondern auch durch sein Engagement im Bereich der bunten Bildschirme. Wie viele seiner Artgenossen ist auch der Diamond Scan mit einer 0,28mm-Lochmaske gesegnet. Das erzielbare Schärfeniveau ist auch unter 1.024x768 beachtlich, wenn auch ungleichmäßig verteilt. Für eine Lochmaskenausführung kann sich die Farbendarstellung sehen lassen, die Bildgeometrie ist jedoch als mäßig zu bezeichnen. Ein paar OSD-Einstellungen mehr, und der Monitor würde bessere Ergebnisse erzielen. Auch bei der Entspiegelung sollte man sich die Konkurrenz zum Vorbild nehmen. Auffällig ist demgegenüber die Garantie, die sogar einen einjährigen Vor-Ort-Service beinhaltet. Die Preispolitik sollte man bei Mitsubishi angesichts der Leistungen der Bildschirm-Konkurrenten überdenken.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

NEC MultiSync E500

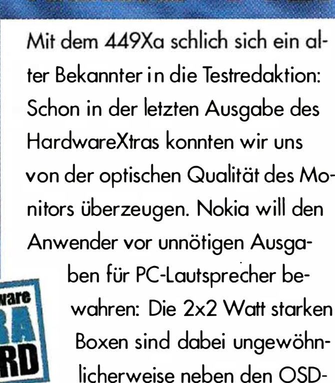


Mit dem MultiSync von NEC bereicherte gerade noch rechtzeitig ein weiterer CromaClear-Monitor das Testfeld. Die 0,25mm-Maske liefert auch in der für 15 Zoll-Monitore hohen Auflösung von 1.024x768 noch ein scharfes Bild, selbst wenn dieses augenfreundliche Feature nicht gleichmäßig erreicht wird. Die recht umfangreichen, aber etwas umständlich zu bedienenden OSD-Möglichkeiten erlauben dem Anwender, Fehldarstellungen zu beseitigen. Aus diesem Grunde überzeugen die geometrischen und farbtechnischen Eigenschaften des Monitors auch geübte Augen. Darüber hinaus hat die Entspiegelung der Bildröhre Vorbildcharakter. Drei Jahre Garantie sowie die Unterstützung der neuesten TCO-Norm sind weitere Pluspunkte des Bildschirms. Für 729,- DM kann der Käufer strahlungsarmen und ergonomischen Zeiten entgegensehen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**



Nokia 449Xa



Mit dem 449Xa schlich sich ein alter Bekannter in die Testredaktion: Schon in der letzten Ausgabe des HardwareXtras konnten wir uns von der optischen Qualität des Monitors überzeugen. Nokia will den Anwender vor unnötigen Ausgaben für PC-Lautsprecher bewahren: Die 2x2 Watt starken Boxen sind dabei ungewöhnlicherweise neben den OSD-Tasten angeordnet. Die Trinitronröhre mit 0,25mm Streifenabstand ermöglicht hervorragende Leistungswerte bei der Bildqualität. Farbbrillanz, Konvergenz und Entspiegelung sind erfreulicherweise im ersten Drittel des Monitorfeldes zu finden – selbst die Bildschärfe steht dieser Performance in fast nichts nach. Der 449Xa ist nur bei der Bilddiagonale, den Auflösungsmodi und den Wiederholfrequenzen etwas schwächer auf der Brust. Wer diese Problemchen verschmerzen kann, erhält für 799,- DM einen High-End-Monitor.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Philips Brilliance 105



Mit dem Brilliance 105 hält die Zukunft auf Ihrem Schreibtisch Einzug. Das futuristische Design des Philips-Kandidaten weist unter anderem Lautsprecher sowie ein integriertes Mikrofon auf. Die angebrachten Boxen haben je 1 Watt Effektivleistung und sind nicht mit der Qualität von Krawallspezialisten zu vergleichen. Bei der Einstellung des Monitors hat man sich für eine geniale Tasten-/Softwarelösung entschieden. Helligkeit, Kontrast und Lautstärke lassen sich direkt knopftechnisch justieren, alle übrigen Veränderungen sind über das CustoMax-Programm per Mausklick durchzuführen. Bildgeometrie und Entspiegelung sind in Ordnung, bei der Farbbrillanz wird der Monitor seinem Namen mehr als gerecht. Lediglich die Schärfeneinstellung hätte etwas anwenderfreundlicher ausfallen können. Die Garantiezeit von einem Jahr fällt für den Preis von 819,- DM etwas mager aus.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Samsung SyncMaster 500p



Samsung liefert seinen SyncMaster 500p weitgehend in Einzelteilen aus. Hat man den Monitorfuß und das separate Videokabel angeschraubt, zeigt sich der 15-Zöller von seiner strahlendsten Seite. Einer vernünftigen Bildgeometrie steht eine hervorragende Farbdarstellung zur Seite. Vernachlässigbare Konvergenzfehler und eine gute Entspiegelung sorgen darüber hinaus für gute Sichtverhältnisse. Einziger Wermutstropfen: Bei 1.024x768 Bildpunkten fällt die Bildschärfe hinter die Spitzenprodukte zurück. Dafür verbirgt der Samsung-Monitor eine Vielzahl von Justiermöglichkeiten in seinem OSD, die mit drei Tasten einfach zu bedienen sind. Eine sehr gute Dokumentation und die Einhaltung der neuesten Strahlungsnorm runden das positive Gesamtbild des qualitativ hochwertigen, im Vergleich zu einigen Konkurrenzmonitoren jedoch höherpreisigen SyncMasters ab.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

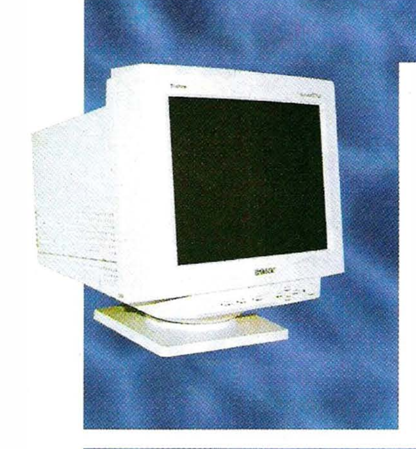
Sony Multiscan 100sf



Sony beglückte die Redaktion gleich mit zwei 15-Zöllern als Testkandidaten – offensichtlich hat man hier den Markt der leichtgewichtigen Monitore noch nicht ganz abgeschrieben. Der 100sf ist im Vergleich zu den meisten Konkurrenten im Testfeld der reinste Augenschmaus. Leuchtende Farben, eine grandiose Bildschärfe, kaum Konvergenzen und eine optimale Entspiegelung: In puncto Bildqualität sind Problembereiche mit der Lupe zu suchen. Lediglich die Geometrie kann nicht vollständig begeistern, da die Einstellmöglichkeiten am Monitor relativ begrenzt sind. Das Justieren der Bildparameter geht dabei etwas halbherzig über eine Mischung aus OSD- und Tastenaktionen vonstatten. Mit drei Jahren Garantiezeit ist der Käufer gut versorgt, beim Handbuch hätte man sich aber mehr Mühe geben können. Die gute Qualität hat mit 849,- DM ihren (berechtigten) Preis.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Sony Multiscan 100sx



Der zweite Sony-Monitor kann ebenfalls eine Trinitron-Bildröhre vorweisen, die mit 0,25mm ein sehr feines Raster besitzt. Erfahrungsgemäß erlaubt eine derartige Streifenmaske eine hohe Farbbrillanz. Diesem Anspruch wird der Testkandidat gerecht; auch die Entspiegelung hält augenscheinlich hohen Ansprüchen stand. Dagegen bereiten die Kriterien Bildgeometrie und Konvergenzen dem 15-Zöller einige Probleme. Darüber hinaus ist die Bildschärfe im 1.024x768-Modus besonders bei kontrastreichen Darstellungen nicht flächendeckend gewährleistet. Die geringe Zahl an Einstellungsmöglichkeiten, die noch über herkömmliche Tastenformationen zu bewältigen sind, ist im Vergleich zur Konkurrenz beinahe als prähistorisch zu bezeichnen. Der vorbildlichen Garantiezeit von drei Jahren steht ein mageres Handbuch sowie die veraltete MPR-II-Norm gegenüber.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	befriedigend
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

Step 15F03T

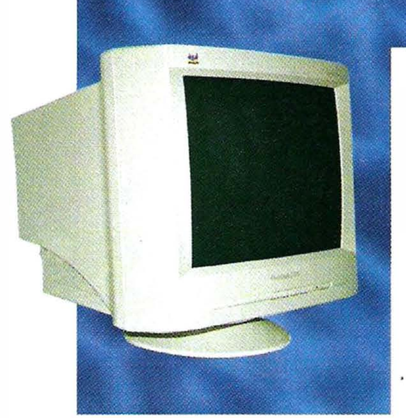


Kurz vor dem Anwerfen der Belichtermaschine traf von Step der letzte 15-Zöller ein. Nicht umsonst sind dessen Hardware-Features den Sony-Bildschirmen ähnlich, denn schließlich produziert Sony die Step-Monitore. Für einen aktuellen Vertreter der Flimmerkunst ist das Tasten-Setup ungewöhnlich – 16 schwergängige Genossen warten darauf, von Ihnen bedient zu werden. Da die geometrischen Nachjustierungen dünn ausfallen, ist das Testobjekt hier nicht als mustergültig anzusehen. Wesentlich erfreulicher sind da die Merkmale Bildschärfe und Farbbrillanz. Schriften jeglicher Größe sind auch unter 1.024x768 sehr gut zu erkennen, und die Darstellung von Bildern fällt streifenmaskentypisch angenehm aus. Für einen knackigen Preis von knapp 800,- DM bietet der 15F03T gute Leistungswerte, hätte aber ein paar Einstellmöglichkeiten mehr vertragen können.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Actebis	Eizo	Hitachi	Iiyama	miro Displays	Mitsubishi	NEC
Modell	Targa TM 3867-1	FlexScan F35	CM500ET	Vision Master 350	V1570 F	Diamond Scan 15VX	MultiSync E500
Info-Telefon	02921-99-4444	02153-733400	0211-5291552	089-900050-33	01805-228144	02102-486-770	0180-5242521
Preis (lt. Hersteller)	540,- DM	928,- DM	679,- DM	649,- DM	519,- DM	859,- DM	729,- DM
Dokumentation	D (+)	D (++)	D (-)	D (-)	D (+)	D (++)	D (-)
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre vor Ort	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 v. Ort)	3 Jahre
Technische Angaben							
Bildröhre	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske
Punktabstand	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,25mm
Sichtbare Bilddiagonale	34,8cm	35cm	34,8cm	35cm	35cm	35cm	35cm
Maximale Auflösung	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024
Maximale Horizontalfrequenz	70 kHz	70 kHz	69 kHz	69 kHz	70 kHz	65 kHz	69 kHz
Maximale Vertikalfrequenz	150 Hz	120 Hz	100 Hz	160 Hz	120 Hz	100 Hz	120 Hz
Wiederholrate 800x600	110 Hz	105 Hz	95 Hz	135 Hz	105 Hz	100 Hz	105 Hz
Wiederholrate 1.024x768	85 Hz	86 Hz	85 Hz	82 Hz	86 Hz	81 Hz	85 Hz
Wiederholrate 1.280x1.024	60 Hz	65 Hz	64 Hz	65 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz
Strahlungsnorm	TCO-92	TCO-95	TCO-95	MPR-II	TCO-92	TCO-92	TCO-95
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Plug&Play	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B
Besonderheiten	-	-	-	-	-	-	-
Geometrie	befriedigend	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut
Bildschärfe	sehr gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Farbbrillanz	gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Trapezverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	nein	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Konvergenz	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Farbtemperatur	ja	ja	nein	nein	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Sonstiges	-	Signal, Auto-Zentr.	-	-	-	-	-

ViewSonic 15GA



Von ViewSonic kommt mit dem 15GA-Modell ein Multimedia-Monitor auf Ihren Schreibtisch. Im Lieferumfang sind integrierte Boxen und ein internes Mikro enthalten – außerdem besitzt der 15-Zöller Anschlußmöglichkeiten für Kopfhörer sowie ein externes Mikro. Selbstverständlich können die Lautsprecher nicht mit guten Aktivboxen oder der heimischen Stereoanlage mithalten, für einen Einstieg in die Klangwelt genügen sie aber allemal. Die Bildqualität des 699,- DM teuren Monitors ist im Mittelfeld anzusiedeln. Während Farbdarstellung, Ausleuchtung sowie Bildgeometrie auf voller Linie überzeugen können, verliert die Bilddarstellung bei 1.024x768 an Schärfe. Die Einstelloptionen präsentieren sich dabei als regelrechte Knopfparade. Vorbildlich sind Handbuch sowie Service. Eine gebührenfreie Hotline hat kaum ein Hersteller auf seiner Kundenbetreuungsliste.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Vobis Highscreen MS 15AX



Vom Komplettsystem-Anbieter Vobis erreichte uns ein 15 Zoll-Monitor mit der CromaClear-Bildröhre. Diese zuerst von NEC verwendete Technik stellt eine Mischung aus Loch- und Streifenmaske dar und kommt ohne Stabilisierungsdraht aus. Bildschirme mit ChromaClear versprechen eine hohe Schärfe und brillante Farben. Zumindest letzteres Merkmal zeichnet den Vobis-Monitor aus, bei der Bildschärfe reiht er sich eher im Mittelfeld ein. Während Entspiegelung und Konvergenzniveau ohne Beanstandungen bleiben, ist die Geometrie nicht optimal. Auch bei der sichtbaren Bilddiagonalen gibt sich der MS 15AX bescheiden. Dafür erhält der Käufer mit den Boxen die Gelegenheit, in multimediale Sphären aufzusteigen – den möglichen Klangfreuden sind natürlich Grenzen gesetzt. Der Highscreen-Schirm überzeugt aber als preisgünstige Alternative zu den Streifenmasken.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Nokia	Philips	Samsung	Sony	Sony	Step	ViewSonic	Vobis Highscr.
Modell	449Xa	Brilliance 105	SyncMaster 500p	Multiscan 100sf	Multiscan 100sx	15F03T	15GA	MS 15AX
Info-Telefon	089-1497360	0180-5356767	0180-5121213	0180-5252586	0180-5252586	02361-376683	02154-9188-0	02405-444-4500
Preis (lt. Hersteller)	799,- DM	819,- DM	768,- DM	849,- DM	749,- DM	795,- DM	699,- DM	629,- DM
Dokumentation	D (++)	D (+)	D (++)	D (-)	D (-)	D (-)	D (++)	D (+)
Garantie	3 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 v. Ort)	3 Jahre v. Ort	3 Jahre
Technische Angaben	Hardware XTRA AWARD							
Bildröhre	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Streifenmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske
Punktabstand	0,25mm	0,28mm	0,28mm	0,25mm	0,25mm	0,25mm	0,27mm	0,25mm
Sichtbare Bilddiagon.	34,4cm	35cm	35cm	35,6cm	35cm	35,6cm	35,5cm	34,6cm
Max. Auflösung	1.024x768	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024
Max. Horiz.frequenz	65 kHz	66 kHz	69 kHz	70 kHz	65 kHz	70 kHz	69 kHz	69 kHz
Max. Vert.frequenz	120 Hz	110 Hz	160 Hz	120 Hz	120 Hz	120 Hz	160 Hz	120 Hz
Wdh.rate 800x600	100 Hz	100 Hz	110 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	108 Hz	100 Hz
Wdh.rate 1.024x768	80 Hz	85 Hz	85 Hz	87 Hz	80 Hz	87 Hz	85 Hz	85 Hz
Wdh.rate 1.280x1.024	-	60 Hz	60 Hz	60 Hz	60 Hz	60 Hz	65 Hz	60 Hz
Strahlungsnorm	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92	MPR-II	TCO-92	TCO-92	TCO-92
Anschlüsse	D-Sub, Kopfhörer	D-Sub, Mikrofon	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub, Kopfh.	D-Sub, Kopfh.
Plug&Play	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B	DDC 1/2B
Besonderheiten	Lautsprecher	Lautspr., Mikro	-	MAC-Adapter	-	-	Lautspr., Mikro	Lautsprecher
Geometrie	sehr gut	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend
Bildschärfe	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Farbbrillanz	sehr gut	gut	gut	sehr gut	gut	gut	gut	gut
Bildeinstellungen								
System	OSD	Tasten+Software	OSD	OSD+Tasten	Tasten	Tasten	OSD	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Trapezverzeichnung	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	ja	nein	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré	ja	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja	nein
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	nein	nein	nein	nein	ja
Sonstiges	Lautstärke	Lautstärke, MAC	Zoom	-	-	-	Lautstärke	Lautstärke

TIPS & TRICKS

Jedi Knight

- Komplettlösung mit vielen nützlichen Kniffen
- Detaillierte Übersichtskarten
- Die Kräfte der Dunklen und Hellen Seite der Macht

1/98 TIPS INDEX

TITEL	KL	AT	KT	NR.
Akte Europa			X	12/97
Anstoß 2			X	12/97
Anstoß 2 (Teil 1/2)		X		10/97
Anstoß 2 (Teil 2/2)		X		11/97
Baphomets Fluch 2	X			12/97
Betrayal in Antara			X	11/97
Bleifuß Fun			X	12/97
Blood			X	06/97
Bundesliga Manager 97			X	09/97
Bundesliga Manager 97 (Teil 3/3)		X		06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	07/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	08/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	10/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	11/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 1/2)	X			06/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 2/2)	X			07/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	X			12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	X			01/98
Colonization			X	10/97
Comanche 3		X		08/97
Comanche 3			X	08/97
Comanche 3			X	09/97
D.O.G.			X	10/97
Dark Reign (Teil 1/2)	X			12/97
Dark Reign (Teil 2/2)	X			01/98
Das Schwarze Auge 3 (Teil 2/2)	X			06/97
Deadlock			X	06/97
Der Industrie-Gigant		X		11/97
Der Industrie-Gigant			X	11/97
Der Industrie-Gigant			X	12/97
Descent 2			X	06/97
Diablo			X	07/97
Die Siedler 2			X	07/97
DSF Fußball-Manager			X	09/97
Dungeon Keeper			X	11/97
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	X			09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	X			10/97
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 1/2)	X			11/97
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 2/2)	X			12/97
Extreme Assault			X	09/97
Extreme Assault			X	10/97
FIFA Soccer 97			X	06/97
Floyd	X			01/98
G-Nome			X	08/97
Holiday Island			X	09/97
Imperium Galactica			X	10/97
Incubation			X	12/97
Interstate '76			X	07/97
Interstate '76 (Teil 1/2)	X			08/97
Interstate '76 (Teil 2/2)	X			09/97
Jack Orlando	X			11/97
Jedi Knight	X			01/98
Jedi Knight			X	12/97
Krush, Kill N'Destroy		X		06/97
Krush, Kill N'Destroy (Teil 2/2)	X			08/97
Krush, Kill N'Destroy (Teil 2/2)				07/97
Lands of Lore 2	X			01/98
Little Big Adventure 2	X			10/97
Lost Vikings 2			X	08/97
M.A.X.			X	06/97
Machine Hunter			X	11/97
MDK			X	11/97
Meat Puppet			X	11/97
Mechwarrior 2 - 3Dfx			X	12/97
Moto Racer			X	09/97
NBA Live 97			X	08/97
NBA Live 97			X	10/97
Need for Speed 2			X	07/97
Need for Speed 2			X	10/97
NHL 98		X		11/97
Outlaws			X	07/97
Pandemonium			X	10/97
Perfect Wapon			X	11/97
POD			X	06/97
POD		X		07/97
POD			X	07/97
POD		X		08/97
Rally Racing '97			X	09/97
Star Trek: Generations	X			09/97
Terracide			X	11/97
The Last Express	X			08/97
Theme Hospital			X	10/97
Tomb Raider			X	06/97
Total Annihilation		X		12/97
Total Annihilation			X	12/97
WipEout 2097			X	11/97
X-COM 3: Apocalypse		X		10/97
X-COM 3: Apocalypse			X	11/97
X-COM 3: Apocalypse			X	12/97

KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Das Wichtigste vorweg: Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie WarCraft 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz.
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, freuen wir uns über Screenshots und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es für Sie: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie also nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!
8. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder e-Mail an **redaktion@pcgames.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Komplettlösung

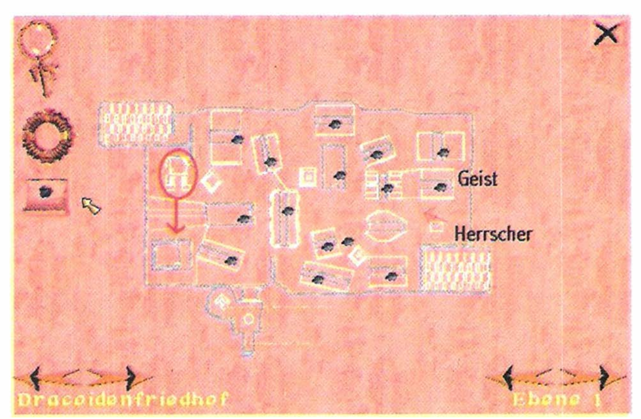
Lands of Lore II

Lange genug haben die Westwood Studios die Rollenspieler auf die Fortsetzung von Lands of Lore warten lassen. Jetzt ist das Epos endlich da und will von Ihnen erforscht werden. Wir unterstützen Sie dabei mit einer umfassenden Komplettlösung!

Auf typische Rätsel wurde (dem Himmel sei Dank?) bei LOL 2 genauso verzichtet wie auf „dead ends". Sie werden also immer einen Weg zurück finden, sofern Sie sich einmal zu früh in fremde Gefilde gewagt haben und dort feststellen, daß Sie nicht mehr vorankommen, weil offensichtlich ein wichtiger Gegenstand fehlt oder ein spezielles Wissen noch nicht erworben wurde.
TIP: Um sicherzugehen, nichts übersehen zu haben, sollten Sie von Beginn an grundsätzlich jede Karte komplett ablaufen. Sehr oft finden Sie neue, nützliche Dinge oder Orte, die es ebenfalls zu erkunden lohnt. Die Automap ist hierbei eine sehr große Hilfe, da sie etwas „vorausschauend" gezeichnet wird, also auch Gegenden und Wege zeigt, die noch nicht begangen wurden.

Sie sind der Boß!

Sie schlüpfen in die Rolle von Luther, dem Sohn der Hexe Scotia. Leider verfügt der Knabe über keinerlei eigene Intelligenz. Bis auf vorgegebene Sätze, die er spricht, wenn er anderen begegnet, macht er exakt das, was Sie ihm per Maus und Tastatur befehlen. Er wird also auf Ihre Anordnung hin ertrinken, sich in tiefsten Abgründen zu Tode stürzen, bis zum letzten Atemzug gegen eine erdrückende Übermacht kämpfen und alles schlucken, was Sie ihm anbieten (sofern es „schluckbar" ist), auch wenn er sich dabei dem sicheren Gifttod preisgibt. Er wird alles und jeden bekämpfen, auch seine besten Freunde und die wenigen Personen, die ihm hin und wieder helfen. An Ihnen liegt es, ob er ein friedlicher Mensch bleibt, der sich zwar hin und wieder verteidigt, jedoch niemals aus purer Habgier oder gar Lust am Töten irgendeine Kreatur angreift. Wenn Sie es wollen, wird er jedoch auch als Meuchelmörder und Strauchdieb durch die Lande ziehen, dem es Lust und Freude bereitet, seine Opfer langsam und qualvoll abzuschlachten. Kurz: Er ist Ihnen voll und ganz ausgeliefert. Bedenken Sie jedoch, daß das Spiel nicht zu gewinnen ist, wenn Luther wirklich alles und jeden umbringt. An manchen Stellen gibt es dann einfach kein Weiterkommen mehr, oder das Spiel findet ein jähes Ende durch Luthers Ableben, weil er sich mit dem falschen Gegner anlegen mußte. Sollten Sie also den Weg des Blutes und des Eisens wählen, gehen Sie dennoch bedachtsam vor.

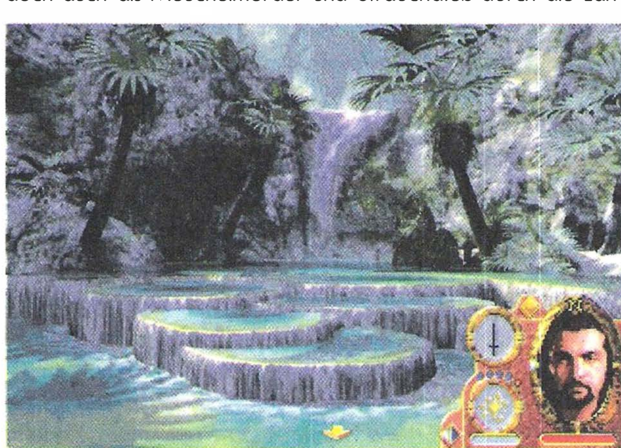


Der Friedhof der Drakoiden. Das gekennzeichnete Gebäude läßt sich mit der silberblauen Kugel aus den Ruinen öffnen.

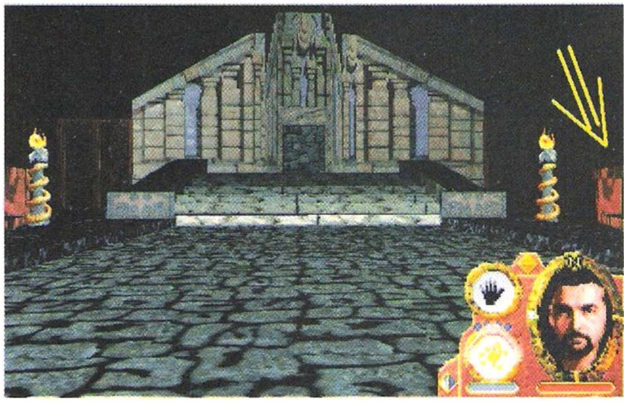
Lebenserhaltungs- und Frustvermeidungsmaßnahmen

Trotz der guten Grafikengine verpixeln einige Gegenstände, Wände und Bodenbeläge aus der Nähe, so daß Sie gerade in hektischen Situationen leicht den Überblick verlieren können. Um das in Grenzen zu halten, beachten Sie bitte folgende Tips:

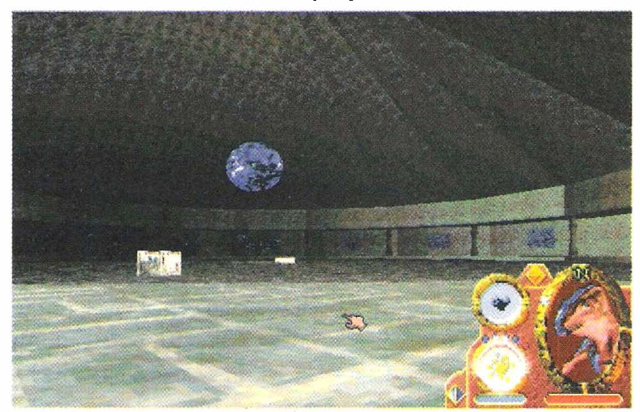
- Nicht jede Felsspalte ist sofort als solche erkennbar, sondern oftmals erst dann, wenn Luther plötzlich entschwindet. Bewegen Sie ihn deshalb in Höhlen und Dungeons langsam, wobei die Möglichkeiten, nach unten und oben zu sehen, sich zu ducken und zu springen, sehr hilfreich sind.
- Luther rennt nicht blöde gegen Wände, sondern gleitet geschmeidig an ihnen entlang. In der Hitze des Gefechts dreht


Wenn die Grafik plötzlich zum Standbild umschaltet, ist meist etwas Wichtiges zu finden, wie hier im Dschungel der Hulinen.


Oftmals sind Gebäude oder Höhlen nur durch so schmale Öffnungen betretbar. Da müssen Sie warten, bis Luther wieder zum Reptil wird.



Das Gebäude südwestlich des Wurms. Beachten Sie die beiden Gestelle: Zuerst muß Luther auf das rechte springen!



Die Energiekugel in den dunklen Hallen des Klosters produziert so lange Geister, bis es zu hell wird...

er sich dabei jedoch oft um 180° und läuft zurück. Sehen Sie deshalb häufig auf den Kompaß und auf die Automap.

- Die Befehlsgebung erfolgt per Maus und Tastatur. Belegen Sie die Tasten so, daß Sie sich schnell zurechtfinden, da in schweren Kämpfen der schnelle Zugriff auf einen wichtigen Gegenstand im Inventory oft entscheidend ist und ein geschickter Sidestep die Rettung vor einem tödlichen Zauberspruch sein kann.
- Viele Orte kann Luther nur erreichen, wenn er sich in ein Reptil verwandelt. Meistens bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als vor dem Ort Ihres Begehrens so lange zu warten, bis das passiert. Bringen Sie diese Geduld auf, da Sie sonst an einigen interessanten Fundstücken vorbeigehen würden.
- Auch bei aller Sorgfalt Ihrerseits wird Luther sehr oft eines tun: sterben. Speichern Sie also oft und viel. Zum Glück gibt es bei diesem Spiel keine unsinnige Begrenzung der Savegames.

Luthers Entwicklung

TIP: Wann immer Luther seine Waffe benutzt oder einen Zauberspruch anwendet, steigen seine diesbezüglichen Erfahrungen um einen winzigen Teil.
Es gilt also der Grundsatz „learning by doing". Viele Kämpfe sind nicht vermeidbar, einige Levels können sogar nur gewonnen werden, wenn Luther sich seinen Weg gewaltsam bahnt. Damit solche Situationen nicht in grenzenlosen Frust ausarten, weil Luther nicht wirkungsvoll trifft oder nach wenigen Sprüchen kein Mana mehr hat, muß der Gute trainiert werden. Hierzu stellt das Spiel immer wieder Gegner bereit, deren Bekämpfung keinen Einfluß auf den weiteren Handlungsverlauf nimmt. Im Dschungel der Hulinen sind dies z. B. die zweiköpfigen Katzen, im Drakoiden-Dungeon die Echsenmonster. Diese und viele andere Wesen bieten ausreichend Gelegenheit, neue Waffen und Zaubersprüche auszuprobieren und zu lernen, wie ein Gegner auf Distanz mit Pfeil und Bogen und/oder Magie ausgeschaltet werden kann. Nutzen Sie solche Gelegenheiten, bevor Sie sich in die nächste, meist deutlich schwierigere Gegend begeben. Je nachdem, wie Sie es bevorzugen, wird Luther ein gewaltiger Kämpfer, der mit seiner Magie vielleicht eine Kerze anzünden kann, oder ein mächtiger Zauberer, den jedoch schon eine Höhlenratte zu Tode erschreckt. Es ist ganz klar: Nur eine Entwicklung beider Fähigkeiten bringt Sie auf Dauer weiter. Aus diesem Grunde müssen Sie auch trainieren, da das Geschehen in Echtzeit keine langen Denkpausen zuläßt. Üben Sie also von Beginn an, damit Sie lernen, wie ein Zauber im Nahkampf eingesetzt wird und wie man blitzschnell vom Zauber der Stufe eins mit Stärke 3 auf den der Stufe 5 mit Stärke 2 umschaltet, ohne dabei die Bekämpfung der Gegner mit dem Schwert zu vernachlässigen. Luther wird Ihre Geschicklichkeit dadurch belohnen, daß er immer häufiger davon absieht, zu sterben. Außerdem ist es gut für Ihren Blutdruck.

Die Höhle des Drarakels

Zunächst will sich Luther informieren, was eigentlich abläuft, und sucht aus diesem Grunde das Drarakel auf. An sich müssen Sie wirklich nichts anderes tun als das, was Ihnen auch die mitgelieferten Tips sagen: nach Norden gehen und mit dem Drarakel sprechen. In dem Lichthof, von dem aus Luthers Reise beginnt, finden sich Stalagmiten und sogenannte Höhlen-Aloe. Ein abgebrochener Stalagmit ist die erste Stichwaffe, die Luther in die Lage versetzt, einige wenige Soldaten, die in der Höhle herumlungern, auszuschalten. So kommt er auch zu seiner ersten richtigen Waffe, einem Kurzschwert, und einem Schild. Im Nordosten kann eine Tür erst geöffnet werden, wenn eine Kette daneben mit dem Schwert zerschlagen wird. Dahinter liegt ein Ahnenstein auf einem Tisch, der per Rechtsklick über dem Zaubericon eine Verstärkung der Sprüche bewirkt (roter Punkt wird sichtbar). Auch ein „Stein des Helden" liegt herum, nach dessen Verzehr eine Verbesserung von Luthers Kampfkraft erfolgt. Der weitere Weg zum Drarakel ist nun nicht mehr lang, das Gespräch findet statt, und Luther weiß nun, daß er zum südlichen Kontinent reisen muß. Er verläßt die Halle und findet ein Kettenhemd nebst einem Langschwert. Einen Ausgang gibt es zwar, doch der ist durch ein Gitter verschlossen. Also wird nun der Wandteppich untersucht, der sich tatsächlich verschieben läßt. Dahinter befindet sich ein Durchgang zum „Museum des Drarakels". Das Bauwerk liefert an sich keine besonderen Erkenntnisse, sollte aber dennoch vollständig erkundet werden, da einige nette Waffen (zerbrochenes Thorans Breitschwert, Wurfaxt und Prismenschwert) sowie Schriftrollen mit Zaubersprüchen zu finden sind. Nehmen Sie auf alle Fälle das zerbrochene Schwert mit! In einer Art Ahnengalerie kann das Bild am Kopfende des Raumes zurückgeklappt werden. Dahinter befindet sich ein Hebel, nach dessen Betätigung ein weiterer Raum etwas weiter östlich betreten werden kann. Dort wiederum steht eine sehr große Sanduhr, die Luther mit seinem Schwert zerstört. Im SO des Raumes wird nun ein brüchiges Mauerstück sichtbar, welches ebenfalls mit

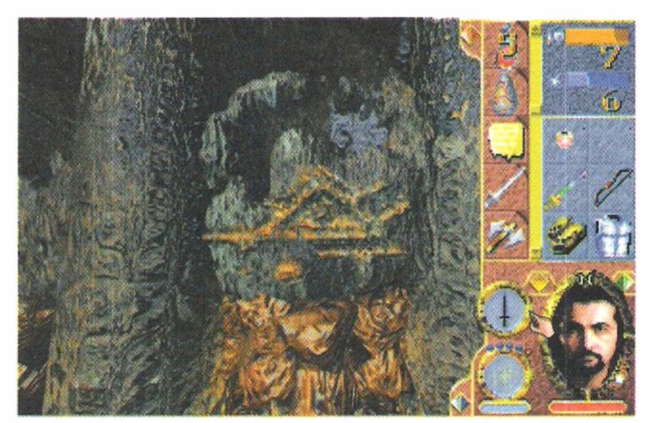
dem Schwert durchbrochen werden kann. Nun ist es fast geschafft. Am Ende des Ganges wird Luther von einem kleinen Monster attackiert, sobald er versucht, die dortige Tür zu öffnen. Nachdem er es umgebracht hat, betritt er den Raum hinter der Tür. Dort schläft ein Drache, der Luther bereitwillig zum südlichen Kontinent bringt.

Der südliche Kontinent

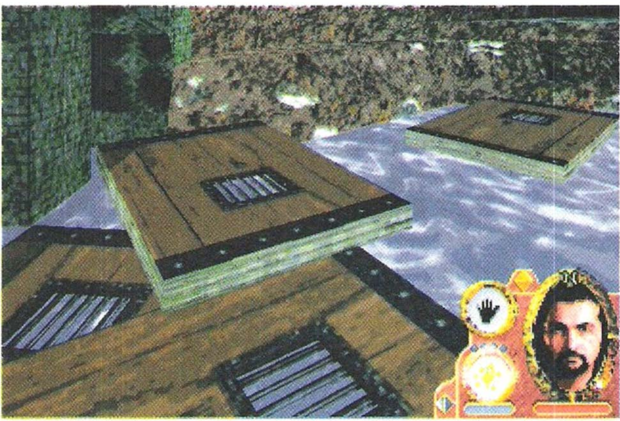
Der erste Eindruck von den einheimischen Lebensformen wird durch eine schwarze, pantherähnliche, zweiköpfige Katze hergestellt, die jedoch überhaupt nicht fremdenfreundlich eingestellt zu sein scheint. Im Verlauf der weiteren Erkundungen wird Luther immer wieder von diesen Wesen angegriffen, leicht verletzt und vergiftet. Da seine Zauberkraft noch nicht besonders groß ist, sollte er ihnen vorläufig aus dem Weg gehen. Alsbald findet Luther ein Dorf, wird aber nicht hineingelassen. Erst, wenn ein vermißtes Kind wiedergefunden wird, kann darüber geredet werden. Klar, was nun zu tun ist: auf zur Suche nach dem Kind. An sich geht es um nichts anderes, als einen Großteil der Karte abzulaufen; man findet zwangsläufig alle wichtigen Örtlichkeiten. Unter anderem auch die Behausung einer Dame, die sehr gerne bereit wäre, Luther ein magisches Breitschwert zu überlassen. Allerdings muß er ihr im Gegenzug eine „Sphäre der Macht" besorgen. Von dieser Dame erhält er auch einige Hinweise auf ein weiteres Dorf, in dem die „Wilden" leben. Besonders nett ist der Umstand, daß die Frau nichts dagegen hat, wenn Luther die herumliegenden Gegenstände einfach an sich nimmt. So finden sich ein Paar Gargoyl-Armschützer, die anstelle des Schildes getragen werden können, sowie ein recht brauchbarer Bogen. An anderer Stelle kann der erste „sprechende Stein" gefunden werden, der die Szene einer Brandschatzung zeigt (Rechtsklick über Portrait). Solche Steine werden nach und nach immer mehr von dem aufdecken, was in der Vergangenheit geschah. Ein einzelner Geysir wird mit dem Schwert zerstört, woraufhin das trockene Flußbett beschritten werden kann und eine kleine Höhle für Luther in Reptilform zugänglich wird. Darin findet er einen weiteren sprechenden Stein, der Hinweise auf einen verborgenen Raum in einem Kloster gibt. Ein Dickicht aus Wurzeln bildet nur ein scheinbares Hindernis, da Luther kein Problem hat, sich seinen Weg mit dem Schwert zu bahnen. Nun wird auch der Eingang zu einer Höhle sichtbar. Darin kann Luther viele Bernsteinklumpen aufnehmen, sowie einen guten Plattenpanzer (Kettenhemd wegwerfen) und eine nicht verwendbare Orkwaffe finden. Die Höhle selbst ist zwar weitläufig, aber ansonsten nicht besonders ereignisreich. Schließlich steht er auch bald einer recht großen, spinnenartigen Kreatur gegenüber. Nachdem er das Monster umgebracht hat, findet er die Überreste des gesuchten Mädchens und, in einem Raum dahinter, die verschreckte Mutter, die nun wieder heimgehen kann. Ganz im NW der Höhle wird deutlich, daß sich an diese ein Bauwerk anschließt, das aber momentan noch nicht betreten werden kann.

Dorf, Kloster

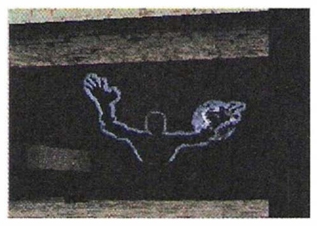
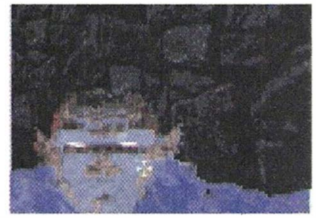
Also geht Luther zum Dorf zurück, in das man ihn nun auch freundlich einläßt. In der Gastwirtschaft trifft er Bacatta, der mit der Mystikerin Dawn aus Luthers Heimatdorf unterwegs ist und nebenbei nach Luther Ausschau halten soll. Er ist jedoch zugänglich und räumt Luther Zeit ein, damit dieser sein Problem lösen kann. Ein Magier bietet an, das im Drarakel-Museum gefundene zerbrochene Schwert zu reparieren, wenn auch er dafür eine Sphäre der Macht erhält. Ein Bewohner verrät ihm ein Paßwort, das er in einem Keller aussprechen muß, um ins Gespräch mit einem Dieb zu kommen. Dieser wird ihm gerne helfen, das besagte magische Breitschwert zu ergattern, sofern Luther die Güte hat, den Ortsvorsteher zu ermorden. Ein Gespräch mit dem Ortschef zeigt zwar, daß dessen Eltern ganz offensichtlich verwandt waren, bietet aber derzeit keine Gelegenheit zu weiteren Aktionen. Er erwähnt jedoch ein Kloster, das es nun zu besuchen gilt. Dieses liegt im SO der Karte und ist zuletzt nur über eine Brücke erreichbar, die Luther in Monstergestalt nicht tragen könnte. Außerdem wird er auf dem Weg dorthin wieder sehr massiv von diesen Katzen belästigt, die er jetzt schon mit dem Bogen und einem verstärkten Blitzzauber auf Distanz bekämpfen kann. Außerdem funktioniert vielleicht schon der Heilzauber der Stufe 3 (heilt und schützt vor Gift). Im Kloster wird ihm mitgeteilt, daß er zur Lösung seines Problems Abdrücke von Runen beschaffen muß, die in der schon bekannten Höhle zu finden sind, und zwar dort, wo bisher kein Weiterkommen möglich war. Hierfür erhält er eine Pfeife, mit der ein Aufzug gerufen werden kann. Außerdem trifft Luther in dem Kloster die besagte Mystikerin, einen rätselhaften Forscher und einen pensionierten General, der ihm anbietet, ihm den Umgang mit einer „Sphäre der Macht" zu zeigen. Auf dem Weg zur Höhle nimmt Luther mindestens zwei Wachsplatten aus Bienenstöcken mit, die er im Dschungel findet.



Endlich hat Luther die Runen in den Höhlen des Hulinendschungels gefunden. Nehmen Sie zwei Abdrücke.



Viele Türen ergeben eine sichere Brücke, ohne die der Fluß durch die Drakoidenruinen nicht überquerbar wäre.

Diese Geister machen die dunklen Hallen des Klosters und das Friedhofsdungeon unsicher. Beide sind jedoch im Nahkampf einfach zu besiegen.

Die Sphäre der Macht

Also zurück zur Höhle, mit der Pfeife den Aufzug gerufen und Etage für Etage abgeklappert. In einem der (zum Glück jeweils sehr kleinen) Stockwerke findet Luther den „Ring der Gesundheit" (sehr nützlich) und weitere sprechende Steine, die wieder einiges aus der Vergangenheit dieser Stätte verraten. Ganz unten schließlich entdeckt er in einem Loch im Boden die Runen, nachdem er vorher mittels Zauber zwei, Stufe eins einen dieser pfannenförmigen Leuchter entzündet hat. Er nimmt zwei Abdrücke. Zurück am Eingang wird er von Dawn empfangen, die ihn bittet, ihr alles über die Runen zu verraten. Nachdem er zwei Abdrücke besitzt, kann er ihr getrost einen davon überlassen. Anschließend im Kloster übergibt Luther dem Lehrer den anderen Wachsabdruck und wird auf die nächste Mission geschickt: Weitere Runen werden benötigt, die in einem Tempel im Dschungel der Wilden zu finden sind. Zum Abschied erhält er eine Sphäre der Macht. Auf dem Weg zum Dorf begegnet er der Dame, von der er den Bogen hat. Sie gibt ihm ein Geschenk für ihren Sohn, der bei den Wilden lebt. Zurück im Dorf kann Luther mit einem gefundenen Totenkopfschlüssel mehrere Türen öffnen. Er findet ein Rezept (Eisenholz+Bernstein = Heldenstein), verschiedene Kräuter und ein Wurfmesser. Der Magier verwandelt dieses in eine sehr wirkungsvolle, magische Waffe. Geben Sie ihm nun die Sphäre der Macht, da aus dem zerbrochenen Schwert später etwas ganz Besonderes wird!

Die dunklen Hallen

Bei seinem ersten Besuch im Kloster traf Luther auf einen merkwürdigen Kerl, der sich als „Forscher" ausgab und plötzlich verschwand. Dem muß noch nachgegangen werden. Tatsächlich ist die Wand hinter einem Regal brüchig; ein Loch, das groß genug für Luther ist, kann ohne Probleme „herausgeschossen" werden. Einige der herumstehenden Kisten werden aufeinandergetürmt, und schon ist Luther in den dunklen Hallen. Auch hier sollten Sie alle betretbaren Räume absuchen, jedoch keine Zeit auf die verschwenden, die nur durch diese Gucklöcher zu sehen sind. Sie finden zunächst einen neuen Zauber (Prisma), den Feuerschild und eine Armbrust, die Sie liegen lassen; der Bogen ist besser. In einem recht großen Raum werden wieder per Schwertstreich zwei Haltetrossen durchtrennt, woraufhin sich eine Kuppel öffnet und die Bäume sofort ergrünen. Die roten Früchte wirken Vergiftungen entgegen. Ach ja: der Forscher. Ihn findet Luther in einem der Gänge und wird von ihm attackiert. Nach zwei, drei Streichen mit dem Schwert erwacht der Mann aus einer Art Trance, bedankt sich artig und entschwindet. Es ist also nicht nötig, ihn umzubringen. Ganz am Ende der Gänge steht Luther in einer großen, finsteren Halle einer Energiekugel gegenüber, aus der immer mehr sehr lästige Geister kommen (die im Nahkampf sehr einfach zu besiegen sind). Luther zerrt nun einige der im Korridor gelagerten Kisten unter die zugemauerten Fenster, entfernt die Deckel und sprengt deren Inhalt mit seinem Blitzzauber. Die Automap zeigt, daß es hinter einem dieser Fenster weitergeht, weshalb er dies als erstes aufsprengt. Im Test passierte es, daß sofort, nachdem dieses Fenster geöffnet wurde, alle anderen auch aufsprangen und die Energiekugel verschwand. Bei Wiederholung der Szene mußten einige Fenster aufgesprengt werden, bevor der Spuk zu Ende war. Wichtig ist, am Ende eine Kiste übrig zu haben, um die Metalltür am Ende des Korridors ebenfalls sprengen zu können: Dahinter findet Luther die „Fehdehandschuhe", seine bis auf weiteres stärksten Nahkampfwaffen. So, jetzt aber endgültig zu den Wilden. Auf dem Weg dahin trifft Luther Bacatta, der ihm nochmals Zeit gewährt und ihn über die Brücke bringt, wo schon einige Verfolger warten. Durch den Geleitschutz kann Luther einen schweren Kampf vermeiden und wird, gemeinsam mit den anderen, Zeuge, wie ein Heer von Spinnen die Brücke zerstört. Der Trupp und sein Begleiter setzen mit Booten über, um Dawn zu retten, Luther ist alleine.



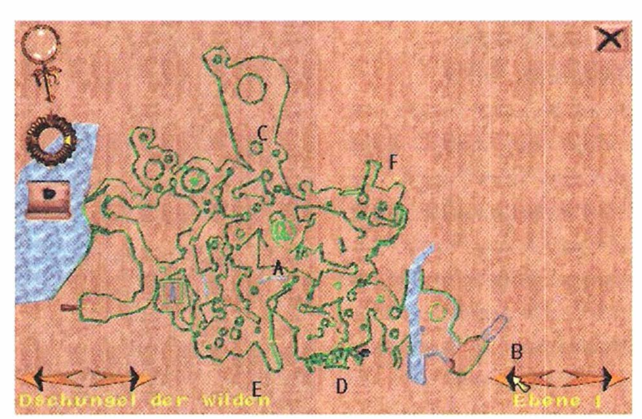
Wenn Luther diesen Geysir zerstört, legt er den Fluß trocken und findet weiter oben eine kleine Höhle mit Hinweisen und einigen Gegenständen.

Der Dschungel der Wilden

Er wird recht unfreundlich in Empfang genommen, erhält einige rudimentäre Auskünfte und ist auch schon wieder alleine, da die Kerle plötzlich, warum auch immer, fliehen. Dabei geht das Geschenkmesser verloren, das Luther natürlich wieder an sich nimmt.

TIP: Wenn Sie versuchen, etwas wegzuwerfen, das für den Fortgang der Geschichte unbedingt notwendig ist, erscheint schemenhaft das Gesicht des Drarakels, und Luther sagt: „Was habe ich mir denn dabei gedacht?". Auf diese Weise erfahren Sie immer, wie bedeutend ein Gegenstand ist.

Weit im Südosten findet Luther den Tempel, wird Zeuge eines Mordes und weiß, daß er „Traumsteine" braucht, um hineinzukommen. Diese sind in einem Gebiet, das von einer angeblich unbesiegbaren Bestie bewacht wird: dem Larkon. Ohne irgendetwas näher in Augenschein zu nehmen (wäre alles sinnlos zum jetzigen Zeitpunkt), sucht Luther nun das Dorf der Wilden auf und wird auch eingelassen, nachdem er auf das Messer verwiesen hat. Der Besitzer des Messers ist immer noch unfreundlich, schickt ihn aber weiter zum Magier des Stammes. Der bie-



Der Dschungel der Wilden: A Einstieg zu den Drakoidenruinen; B Ausgang zu den Bergen; C Dorf der Wilden; D Kehlschnäbelchen-Nester; E Kloster; F Friedhof

tet Luther an, ebenfalls ein „Wilder" zu werden, da er ihm nur dann helfen kann. Allerdings will er dafür ein Silberblatt. Luther erhält noch einen Schlüssel und begibt sich auf den Weg. Eine kurze Inspektion des Drakoidenfriedhofs (Schlüssel verwenden und ggf. wegwerfen) zeigt, daß vorher wohl noch andere Dinge erledigt werden müssen. Jedoch wächst dort die Alraunwurzel, mit der sich Luther reichlich eindeckt. Sie bringt ihn nämlich vom jeweiligen Monsterstatus zur menschlichen Gestalt zurück (nicht umgekehrt – ißt er sie als Mensch, schläft er lediglich ein). Einige Gebäude sind bereits jetzt zugänglich. Luther durchsucht die Sarkophage und findet schließlich eine Glaskugel, mit der er den Friedhof wieder verläßt. Etwa in der Mitte der Karte findet er ein sehr großes Loch, auf dessen Grund eine Schriftrolle liegt. Der Weg hinunter ist sehr schwierig, aber schließlich zu meistern (nach jedem Schritt abspeichern). Da es aufwärts nicht mehr geht, wird das Loch erkundet. Tatsächlich findet sich wieder eine Höhle, durch die Luther nun zum nächsten Kapitel kriecht.

Die Drakoidenruinen, Teil 1

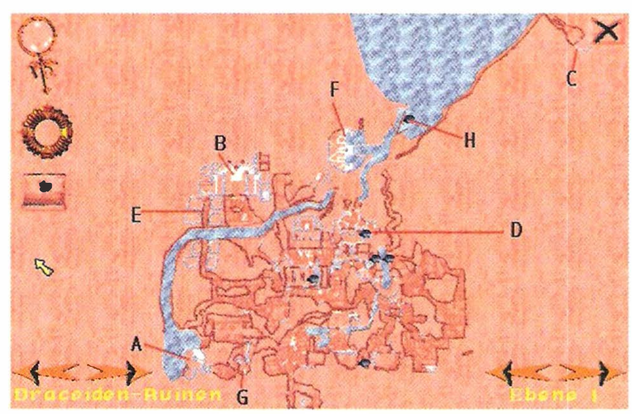
Viel Laufarbeit erwartet Sie in diesem wahrhaft riesigen Dungeon, den Sie noch öfter besuchen müssen, bevor diese Aufgabe endlich erledigt ist. Die allenthalben herumstehenden Säulen lassen sich wieder per Stromschlag entzünden. Eiförmige, dunkle Steine auf niederen Säulen setzen meist etwas in Gang (Brücken, Türen und dergl.). Nutzen Sie die Gelegenheit, die herumlungernden Echsen zu bekämpfen, um Luthers Fähigkeiten zu steigern. Zunächst liegen die Hauptziele dieser Erstbegehung im südwestlichen Teil. Im dortigen Magierturm trifft er auf einen alten Zauberer, der ihm sagt, daß die Armschützer hinter ihm Gespräche mit Geistern ermöglichen. Leider rückt er sie nicht heraus und muß deshalb entleibt werden. Die weitere Erforschung des Gebäudes führt Luther schließlich in einen Raum mit einer krallenförmigen Apparatur. Eine Glaskugel, die herumliegt, paßt genau hinein, erhält eine silberblaue, magische Ladung und wird mitgenommen. Ebenso verfährt Luther mit der Kugel, die er mitgebracht hat. Anschließend findet er einen Raum (etwas südöstlich des Magierturms), der ihn an eine andere Stelle teleportiert. Von dort aus läßt er sich zurück zum Friedhof beamen.

Der Friedhof der Drakoiden, Teil 1

Mit der aufgeladenen Glaskugel kann Luther ein Gebäude im Westen öffnen (Hundekopf am Eingang frißt Kugel). In einem Sarkophag befindet sich eine unaufgeladene Ersatzkugel. Neben der Tür drückt er einen Knopf, der das Gemäuer südlich öffnet. In dem Moment, in dem er es betritt, rollt ein Faß in das Gebäude, von dem er gerade gekommen ist, um dort an der Wand zu zerbersten. Der Inhalt ergießt sich über den Boden und kann mit einem Blitzzauber entzündet werden (Vorsicht: Abstand halten!) Das Gebäude stürzt ein, und ein Zugang zu unterirdischen Grabkammern wird freigelegt. In einem der Räume findet Luther wieder eine „Kralle", die den Glaskugeln eine silberne Ladung verpaßt. Da der Eingang leider kein Ausgang ist, bleibt nichts anderes übrig, als die gesamte Stätte zu erkunden. Eine Barriere ist niedrig genug, um darüber hinweg in einen anderen Teil zu springen. Dort ist schließlich noch eine Kralle, die den Glaskugeln einen goldenen Glanz verleiht. Mit einer silbernen Kugel öffnet Luther ein Haus im Nordosten, in dem er endlich einen Geist trifft, der ihn bittet, seine Asche in eine Urne zu füllen, die er gleich darauf aushändigt. Wo die Asche wohl zu finden sein wird? Natürlich: wieder in der Höhle der Drakoiden. Vorher sollte Luther aber noch ein Gebäude inspizieren: das ovale, etwas südlich von dem, in welchem er den Geist traf. Darin nimmt er die „Walkürenarmbrust" an sich, eine Waffe, die Feuerbälle auf große Distanz verschießt. Nun zurück zum Teleporter.

Die Drakoidenruinen, Teil 2

Der fragliche Leichnam, den Luther entsorgen soll, befindet sich vor einem Gebäude im äußersten Nordosten der Karte, das nur über einen schmalen Pfad an einem großen See entlang erreicht werden kann. Die eigentliche Aufgabe ist schnell erledigt: den Leichnam auf das Gestell gelegt, die beiden Steine links und rechts per Stromstoß aktiviert, die Asche in die Urne (mit Urne auf Asche klicken) und fertig. Zurück zum Teleporter. Womöglich finden Sie nun den Weg zu dem kleinen Teleportraum im SW nicht mehr. Kein Problem: Begeben Sie sich mit grober Richtung „großer Teleporter" auf den Weg. Am Fluß ist zunächst Ende. Jedoch sind ganz in der Nähe, sowohl diesseits als auch jenseits des Flußes, zwei Zellentrakte untergebracht. In den Zellen kann der Mechanismus der Türen zerstört werden, woraufhin die Türen zuknallen und nun per Schwertstreich aus dem Rahmen gestoßen werden. Werfen Sie einige dieser Türen in den Fluß: Etwas weiter unten werden diese durch eine Brücke aufgehalten und bilden einen komfortablen Übergang!



Die Drakoidenruinen: A Magierturm; B großer Teleporter; C Leiche des Geistes; D Statue Belials; E Türen für Behelfsbrücke; F Gebäude mit Holzgestellen, die die Flucht nach dem Tod des Wurmes ermöglichen; G kleiner Teleporter; H Wurm

Der Friedhof der Drakoiden, Teil 2

Zurück bei dem Geist erhält Luther nun ein Ankh, mit dem er eine weitere Gruft betreten kann (die scheibenförmige Apparatur). Dort muß er drei Grabsteine öffnen und jeweils eine der Glaskugeln hineinlegen, von jeder Farbe eine. Es erscheint eine Tür, die ebenfalls durch das Ankh geöffnet wird. Dahinter stellt sich der letzte Herrscher der Drakoiden vor und erzählt Luther eine Geschichte. Sicher wird er ihm helfen, jedoch muß Luther vorher nochmals in die Höhle hinab, um dort die Statue Belials zu erwecken, die dann einen riesigen Wurm töten soll. Hierzu erhält Luther die sterblichen Überreste des Herrschers, nachdem er dessen Grab „anklickt".

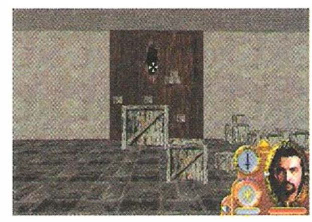
Die Drakoidenruinen, Teil 3

Sicher sind Sie bei Ihren Streifzügen durch die Höhle schon an der besagten Statue vorbeigekommen und haben festgestellt, daß rein gar nichts passiert. Das wird sich nun ändern: Die Überreste werden in das Gefäß links neben dem Abbild gegeben, und es erscheint der Herrscher, der auf die Statue einredet. Die macht sich dann auf den Weg, um dem Wurm zu zeigen, was so ein richtiger Gott alles können sollte. Ein recht heftiger Kampf entbrennt, der zur Folge hat, daß das gesamte Gewölbe einstürzt und voll Wasser läuft.
Nun kommen wir zum wohl unerfreulichsten Teil des bisher recht manierlichen Spiels: In den folgenden Szenen geht es um Sekunden, weshalb jeder Schritt exakt sitzen muß. Es geht um blitzschnelle „Action", also um das, was man in dieser Form eigentlich durch das Spielen von Rollenspielen vermeiden möchte. Aber gut: Etwas im Südwesten der Kampfesstätte befindet sich ein großes Haus mit zwei hölzernen Gestellen davor. Sobald Sie Luther nach dem Kampf wieder unter Kontrolle bekommen, rennt der wie ein Teufel zu dem rechten dieser Gestelle, springt darauf, wartet, bis das andere nahe genug herantreibt, wechselt und versucht nun, die kleine Höhle hinter dem Wasserfall per Sprung zu erreichen. Durch die Höhle, nach links, in die nächste hinein, so weit hoch wie möglich. Dort liegt ein Holzrost auf dem Boden, der mit viel gutem Willen als Floß durchgehen kann. Raufgesprungen und fertig. Die Niederschrift dieser Zeilen hat nun etwa eine Minute gedauert; die erfolgreiche Durchführung der geschilderten Ereignisse hingegen etwa eine Stunde. Speichern Sie nach jedem gelungenen Schritt und bringen Sie das hinter sich. Sobald Luther auf das „Floß" springt, beginnt die nächste Szene, eingeleitet durch die liebliche Dawn.

Der Friedhof der Drakoiden, Teil 3

Sie will eigentlich nur die Armschützer und überläßt Luther dafür eine Verstärkung des Antiverwandlungszaubers. Luther läuft zurück zum Friedhof. Unterwegs befreit er Bacatta, der in eine Falle getreten ist. In der Grabkammer kann er gerade noch beobachten, wie der Herrscher, unverständliches Zeug murmelnd, wieder in seiner Gruft verschwindet. Frustriert und enttäuscht verläßt Luther den Ort, um dann zu seiner Freude einen neuen Zauberspruch und einen ganzen Strauch Silberblätter vorzufinden. Es waren halt doch Ehrenmänner, die alten Drakoiden. Zudem wächst nun auf dem gesamten Friedhofsareal ein Silberblattstrauch neben dem anderen. Zurück im Dorf unterzieht er sich nun noch dem Aufnahmeritual (ein Kampf, bei dem aber nichts passieren kann) und darf sich fortan „Wilder" nennen.

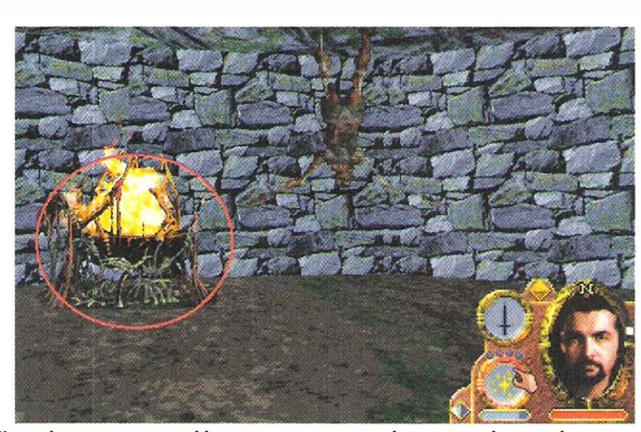




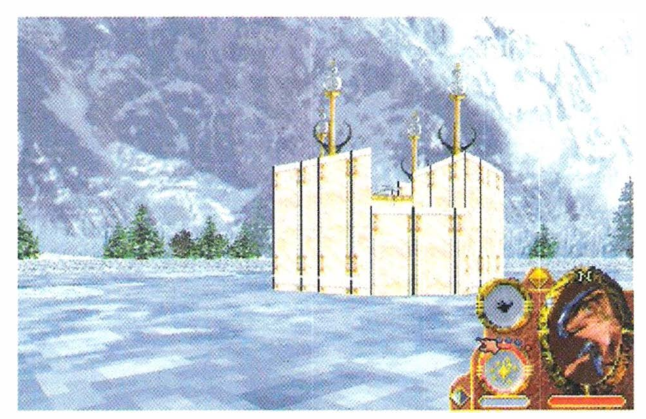
Dieses Loch kann Luther mit dem Bogen in die Wand schießen und dann, mittels der Kisten, hindurchklettern.

In den Bergen

Nun ist Luther also Mitglied bei den Wilden und kann fortan kommen und gehen, wie er will. Zunächst gilt es, endlich den Traumstein zu finden, der ihm den Zugang zum Tempel ermöglicht. Das Gebräu, das er mit auf den Weg bekommt, um das Untier ruhigzustellen, das den Eingang zur Bergwelt bewacht, wird erst wirksam, wenn er noch ein Silberblatt beimengt. Obwohl er von Dawn und dem Magier weitere Verstärkungszauber für seinen Anti-Monster-Spruch erhalten hat, füllt er vorher seinen Vorrat an Alraun-Wurzeln nochmals auf, da der Zauberspruch jedesmal einen Stein der Ahnen kosten würde; die hingegen braucht er später noch ganz dringend. Außerdem beschließt er, noch einige dieser überall herumlungernden Vögel umzubringen, die einen „Giftbeutel" hinterlassen. Damit kann er sein Schwert vergiften, was ja zumindest nicht schaden kann. Der Zugang zu den Bergen befindet sich ganz im Osten der Karte und kann nur über einen vorher zu fällenden Baum erreicht werden. Wenn er gerade ein Reptil ist, kann Luther den Abstieg auf der anderen Seite des Flusses gefahrlos durch einen hohlen Baum bewältigen;



Angst im Dunklen? Kein Problem: Überall stehen solche Säulen und Gestelle in den Dungeons und können mit einem Funken entzündet werden.



Diese Pagode konnten wir erst in der Verkaufsversion betreten, nicht in der allerersten Testversion.

als Mensch muß er sehr vorsichtig sein, und als Monster wird er es wahrscheinlich nicht überleben. Speichern Sie also wieder nach jedem Schritt ab. Er pirscht sich, durch den Prisma-Zauber der 2. Stufe unsichtbar, an den Larkon heran, nimmt den Trank aus dem Inventar und klickt damit auf das Untier – schon ist es ungefährlich.

Der geheimnisvolle See

Drüben angekommen, findet er zunächst ein Dorf mit offensichtlich recht zurückgebliebenen Bewohnern. Außer einem Paar Armschützern gibt es nichts zu finden. Weiter die „Straße" entlang kommt er an einem See vorbei, in dessen Nähe sich eine kleine Höhle befindet, die von einer weißen, zweiköpfigen Katze bewohnt wird. An diese Höhle schließt sich eine Nische an, die jedoch wieder nur durch einen Spalt erreicht werden kann, der gerade groß genug für Luthers Reptilform ist. Darin befindet sich eine dieser Aktivierungssäulen, die, mit einem Funken angeschaltet, eine Art Pagode aus dem See hebt. Wie aber diese Pagode zu erreichen und dann zu öffnen sein soll – das wurde, zumindest in der vorliegenden Betaversion, nicht herausgefunden.



Um die Öffnung rechts zu bewirken, muß Luther auch eines dieser Gewächse von der Wand hacken.

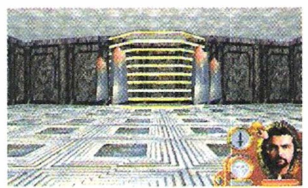




Der treue Bacatta stirbt – nicht ohne Luther ein wichtiges Artefakt zu hinterlassen.

Die Zitadelle

Weiter den Weg entlang kommt Luther nun an einer Treppe aus Holzbohlen vorbei, die er jedoch jetzt nicht benutzt. Es schließt sich eine Art kleiner Irrgarten an, in welchem er einen alten Bekannten findet: Kenneth, den dicken Verfolger. Der kann zur Lage im allgemeinen und zu diesem Ort im speziellen nichts sagen, da er – leider – tot ist. Allerdings führt dort, wo er liegt, eine Eistreppe hinab, deren unterste Stufe in Sprungweite zu einer am anderen Ufer des Flusses ist. Eine große Öffnung der Steilwand läßt ein weiteres Vordringen zu, und schließlich steht Luther vor der Zitadelle. Dort befindet sich allerdings auch Bacatta, schwer verwundet und völlig außer Atem. Falls Luther noch eine Rolle „Heilen" mit sich führt, kann er die dem dankbaren Soldaten geben. Bacatta teilt mit, daß die Besatzer der Zitadelle, die Ruloiden, über eine mächtige Magie verfügen, daß Dawn ihre Gefangene ist und daß überhaupt alles ziemlich dumm gelaufen ist. Nun, was soll's? Luther muß da rein. Die Kämpfer unter Ihnen sehen nun einer Sternstunde blitzenden Stahls und schwirrender Pfeile entgegen, da Luther sich seinen Weg zum Endziel in dieser Gegend nur eisenhart erkämpfen kann. Sobald er die Zitadelle betritt, wird er von mehreren Gegnern angegriffen, die in der Tat über eine sehr wirkungsvolle, zauberkraft- und lebensvernichtende Magie verfügen. Allerdings: Im Nahkampf stellen sie sich, wie viele, deren einzige Waffe die Magie ist, als astreine Schlappschwänze heraus, die Luther sogar als Reptil mit einigen Schlägen besiegen kann. Nur ist es gar nicht so leicht, an sie heranzukommen. Luther wird oft in Deckung gehen müssen, um sich wieder zu erholen, bevor er sich mit Gebrüll auf den nächsten Feind stürzt. Sobald er auf diese Weise die beiden be-



Wenn Sie in der Stadt der Ahnen alle Türenrätsel gelöst haben, finden Sie schließlich diese Apparatur, die Luther den wichtigen „Mantel" verpaßt.

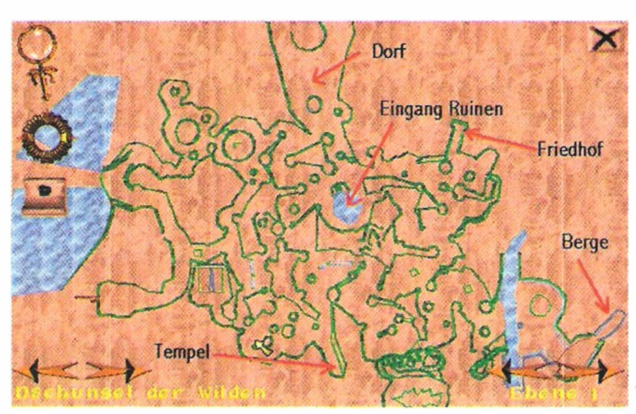


Belial in seiner vorletzten Form; für den mittlerweile recht starken Luther ist dies kein Gegner mehr.





Im „Bauch" von Belials Mutter gibt es nichts zu tun, außer den Eingang zu den Räumen des Bösewichts zu finden.



Der Dschungel der Wilden mit allen wichtigen Orten.

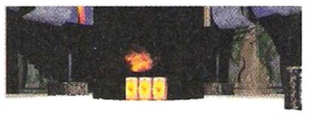
tretbaren Level gesäubert hat (Eingangsbereich, mit dem Aufzug nach unten, dann das gesamte Rondell), teleportiert er sich (Wendeltreppe in der Nähe des Eingangs unten) wieder nach oben, betritt dort die sogenannte Eierkammer, vernichtet ein Ei, läßt den anschließenden Angriff der Selbstschußanlage über sich ergehen, vernichtet das nächste Ei und so fort. Anschließend aktiviert Luther noch eine Kugel auf einem Pfeiler, begibt sich wieder nach unten und findet nun eine Treppe, die an der Wand entlang sehr weit nach oben führt. Eine seltsame Treppe: Er springt auf die erste Stufe, dann gegen die Wand, die zweite Stufe, gegen die Wand und so fort, bis er oben ist. Dort beseitigt er neben den Selbstschußanlagen auch noch die letzten Besatzer und dringt schließlich in den inneren Bereich ein. Dort wartet eine frühe Version Belials auf ihn, ein Gegner, den er durch einmaliges, kräftiges Ausatmen in den Boden stampft. Die Treppe hinauf, gelangt er endlich zum Aufbewahrungsort des Traumsteines, nimmt ihn aber noch nicht. Erst wendet er sich nach rechts, wo er eine Art Altar vorfindet. Nehmen Sie nun das reparierte Breitschwert des Thoran (oder, wenn Sie sich seinerzeit für das Flammenschwert entschieden haben, dieses) und klicken damit an den Altar: Eine wundersame Verwandlung findet statt, und Sie erhalten eine sehr mächtige Waffe. So, jetzt den Stein gegriffen und per Teleporter (links vom Stein) hinab. Wieder im Rondell, findet er zwei kleine Höhlen, die zu den Gefangenen führen: zu einer Gruppe Frauen und zu Dawn. Wenn sich die Frauen weigern, die Zelle zu verlassen, schwirrt noch irgendwo einer der Bewacher herum. Außerdem sollten in beiden Höhlen wieder die Selbstschußanlagen zerstört werden. Dawn wird schließlich unter Verwendung des Steines befreit. Nun kann Luther noch ein wenig im Rondell herumlaufen und dabei die Behälter öffnen, die überall im Boden eingelassen sind. Auf jeden Fall sollte er die Gorgonitbrocken (später wichtig!) und die Kehlschnäbelcheneier mitnehmen, die unter anderem kurzfristig die Nacht zum Tage machen, sobald sie verspeist werden. Sicher wäre es auch nicht dumm, jetzt auch einige manaspendende Sphären der Dunkelheit herzustellen.



In diesen Schlund muß Luther verschiedene Nahrungsmittel werfen, um weiterzukommen.



Eine der Türen geht nur auf, wenn Luther ein Silberblatt in dieses Gefäß legt.

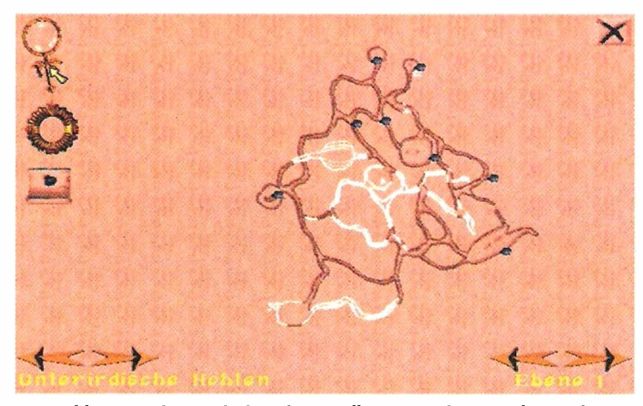




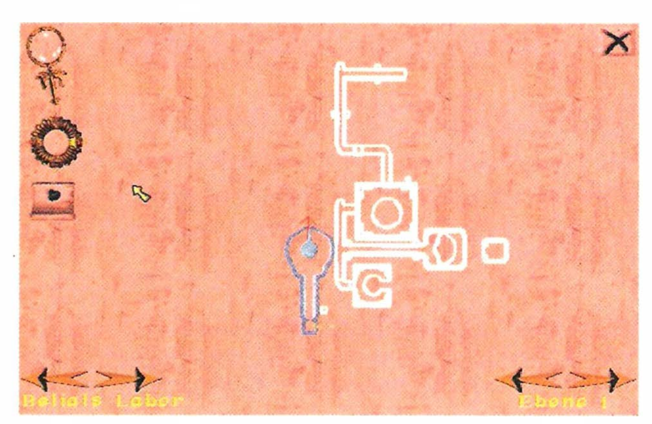
Vier dieser Türen muß Luther in der Stadt der Ahnen öffnen, um in den Besitz des „Mantels" zu gelangen.

Zurück zum Dschungel der Wilden

Auf dem Rückweg stellt Luther mit Befremden fest, daß ein solcher an sich nicht existiert. Deshalb springt er einfach auf eine der vorbeitreibenden Eisschollen. Wie er sich da so treiben läßt, stellt er fest, daß es immer im Kreis herum geht und daß eine weitere kleine Höhle in der Felswand vielleicht noch etwas Lohnendes verbirgt. Er muß von der Scholle aus hineinspringen und dort das Holzgestell zerstören; als Lohn findet er eine Obsidianrüstung! Wieder auf eine Scholle, im Kreis herum, bis zu der Gegend, in der die Holzbohlentreppe nach oben führt. Er rennt ans linke Ufer und dann über eine der beiden Eisbrücken auf die andere Seite. Nun findet er ein Tor aus Eis, das sehr leicht mit der Armbrust (oder einem Feuerball; siehe weiter unten) zu öffnen ist. Jetzt müssen Sie leider warten, bis Freund Luther wieder zum Reptil wird, denn nur so kann er diese Höhle weiter erforschen. Wenn dies endlich eintritt, kommt er weiter bis an einen Teich, dessen Wände mit Abbildern von Kriegern geschmückt sind. Einer davon hält einen blauen Bogen, den er fallenläßt, sobald er mit einem Feuerball oder Blitzspruch beschossen wurde. Jetzt heißt es sehr schnell zugreifen, bevor die Waffe im Teich versinkt. Dieser „Splitterlangbogen", der offensichtlich Eiskristalle verschießt, die dann zerbersten und eine gewisse Flächenwirkung erzielen, ist sehr wichtig, da er später hilft, einige Schlüsselaufgaben zu lösen. Selbstverständlich hat Luther auch noch die Rezepte gelesen, die ihm sagen, daß man aus dem heißen Teer und Alraunwurzeln einen Feuerballspruch herstellen kann, der allerdings nur zeitlich begrenzt zur Verfügung steht. Der Teer und die Eier ergeben eine starke Säure, Teer und Giftbeutel ein starkes Gift. So, nun ist wirklich alles getan, und Luther kann sich daranmachen, über die Holzbohlentreppe nach oben zu hopsen, was eine weitere, nette Geschicklichkeitsprüfung darstellt. Und endlich geht's wieder zurück in den Dschungel der Wilden.



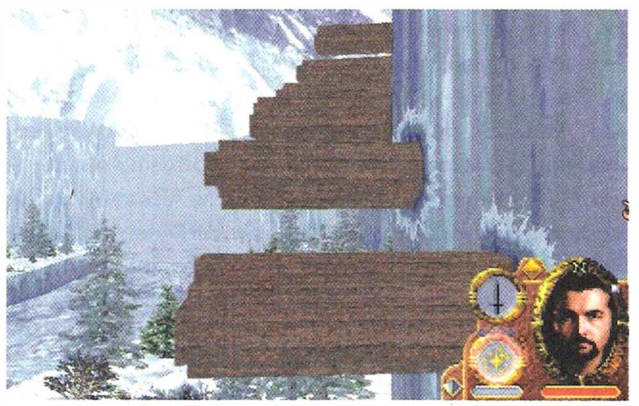
Die Höhle unter der Stadt der Ahnen. Alle Räume darin sind unwichtig – es sei denn, Sie wollen nochmals Ihre Zutaten auffrischen. In diesem Falle lohnt sich ein Abstecher in den Raum nördlich des Ziels, wenn Sie die Nerven dazu haben.



Belials Labor ist nicht sehr groß; Sie können keinen wichtigen Raum verpassen.

Der Hulinentempel im Dschungel der Wilden

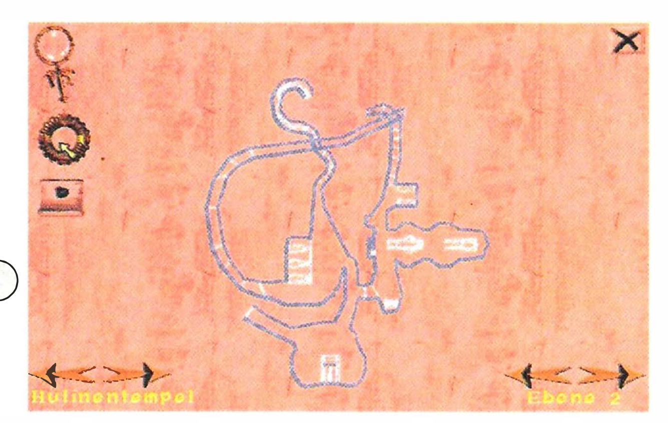
Zwischen dem Zugang zu den Bergen und dem Tempel befinden sich die Nester der Kehlschnäbelchen. Dort kann Luther noch weitere dieser Eier ergattern. Seien Sie vorsichtig, da er offensichtlich sehr unter den Bedingungen, die in den Nestern herrschen, leidet. Falls erforderlich, sollte er auch noch einen Abstecher zum Friedhof machen, um sich dort mit Alraunwurzeln und vor allem (wichtig!) mit Silberblättern einzudecken. Er wird auch die Walkürenarmbrust, den soeben ergatterten Bogen und die besagten Gorgonitbrocken brauchen. Mit dem Traumstein kann Luther den Tempel ohne Probleme betreten. Zunächst sieht er sich um und findet auch die beiden Räume, auf die es ankommt: einen mit einer Art Waage im SW und einen in der Nähe des Eingangs, in dem die Wände mit kleinen, verschlossenen Fächern versehen sind. Sehen Sie genau hin, und Sie werden feststellen, daß eine Nische noch leer ist. In einem anderen großen Raum findet Luther in einer niedrigen Säule einen grünen Kristall. Wenn er diesen auf die Waage legt, hagelt es einige Feuerbälle; also braucht er womöglich noch einen anderen. Viele Geheimtüren öffnen verschiedene Verbindungsgänge, einige Kleinigkeiten sind zu finden, aber der Durchbruch, im wahrsten Sinne des Wortes, erfolgt erst in einem Raum in NW: Wenn er diesen betritt, rumpelt es, und eine Spinne bricht durch die Wand. So, jetzt sollen Sie Luther warm anziehen, denn gegen das, was jetzt kommt, waren alle vorangegangenen Kämpfe einfache Sparringsübungen. Er verfolgt die Spinne und wird von mehreren Dutzend ihrer Artgenossen in Empfang genommen. Es wird Zeit, die ersten Steine der Ahnen für die stärksten Zaubersprüche zu verbrauchen. Ganz gut kam dabei die höchste Stufe des „Nebel"-Spruchs. Luther verwandelt sich in einen Zombie, ist als solcher für kurze Zeit unverwundbar und verletzt alle Wesen in seiner Umgebung alleine durch seine Präsenz. Lassen Sie ihn hinhaltend kämpfen: einige Schläge, einige Sprüche, zurück unter Verwendung des Bogens, in Sicherheit Gesundheit herstellen und wieder nach unten.



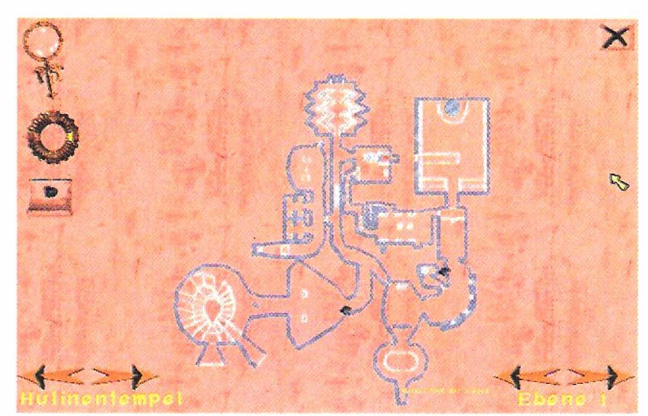
Ein falscher Schritt, und alles war umsonst! Speichern Sie hier nach jeder Stufe ab.



Geschafft! Die 3 Statuen, die Luther für die Lösung der Aufgaben erhielt, werden hier plaziert. Bald hat er den Hulinentempel hinter sich.



Im Keller des Hulinentempels ist nur der markierte Raum von Interesse – und eine Flöte, die in einer Kiste zu finden ist.



Eine Spinne durchbricht die Wand und schafft so die Möglichkeit, in die tiefergelegenen Gewölbe des Hulinentempels vorzudringen (Pfeil).

Im Keller

Irgendwann hat er alle umgebracht und kann sich den Keller näher betrachten. In einer großen Holzkiste findet er eine Flöte, wie er sie schon von der Höhle im Hulinendschungel kennt. Weiter unten im Keller stößt er schließlich auf die Stelle, aus der die Spinnen hervorspringen. Zur Hebung seiner Kampf- und Zauberwerte können Sie nun hier so lange Spinnen abschlachten, wie Sie wollen, es kommen immer neue. In einem anderen Raum stehen zwei „Maschinen"; eine Leiche liegt auf einem Rost und wird per Knopfdruck zur ersten dieser Maschinen gebeamt, dort zerhäckselt und in eine Kiste abgefüllt. Die muß Luther nun zur nächsten Maschine schieben und erhält am anderen Ende eine kleine Statue. Diese paßt genau in die Nische im Raum mit den Fächern. Es erhebt sich dann ein Podest aus dem Boden, und Luther kann den zweiten grünen Kristall an sich nehmen. Die beiden Kristalle auf die Waagschalen gelegt, eine Tür geht auf, und wir nähern uns dem Ende dieses Kapitels. Luther steht vor drei Türen. Hinter jeder wartet eine kleine Statue auf ihn, die er jeweils erhält, wenn er alle Knöpfe gedrückt hat, die hinter Flammenwänden, an schiefen Wänden oder über verschieden hohen Säulen angebracht sind. In dem Raum mit den Säulen kommen diese Eier übrigens ganz gut, da Luther besser springt und seltener stirbt, wenn er sieht, wohin er hüpfen muß. Sobald er alle drei hat, öffnet sich eine weitere Tür, hinter der ein langer Gang (Vorsicht: an der Wand entlanggehen, da sonst eine riesige Steinkugel weitere Action erfordert!) zu drei Podesten führt. Wer hätte es gedacht: Die Statuen müssen auf die Podeste gestellt wer-

L

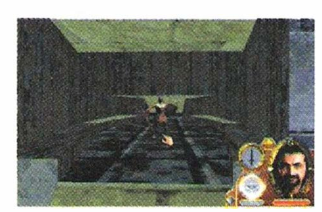
den. Eine Treppe wächst aus dem Nichts und führt zum Ende des Gebäudes. Achtung: Bevor Sie den nächsten Schritt tun, überlegen Sie gut, ob Sie alles haben, da es kein Zurück mehr geben wird! Nochmals die wichtigsten Dinge: Silberblatt, Walkürenarmbrust, Splitterbogen. Sinnvoll wären außerdem Alraunwurzeln, Gorgonitbrocken, Höhlen- und einfache Aloe sowie einige Sphären der Dunkelheit. Die Brücke in diesem Raum reagiert auf Gewicht. Erst wenn Luther drei der herumflatternden, friedlichen und zutraulichen Vögelchen ermordet und deren Kadaver auf die Brücke legt, senkt sich diese und bringt ihn zu einer weiteren Vorstufe Belials, der er diesmal schon drei Ohrfeigen verpassen muß, bevor sie Ruhe gibt. Der Rest ist klar: Der Traumstein wird in eine ganz offensichtlich für ihn gedachte Halterung eingepaßt und voilà, es erhebt sich aus den Fluten:

Die Stadt der Ahnen

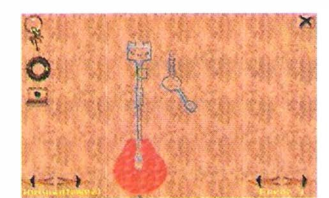
Nun scheint Luther dem Ziel schon sehr nahe zu sein und macht sich unverzüglich an die Erkundung dieser Stadt. Zuerst begegnet er unförmigen Monstern, die ohne Warnung und Grund angreifen. Lassen Sie Luther nicht mit dem Schwert attackieren, da dies nur eines bewirkt: Die Monster teilen sich, und er hätte noch mehr Gegner. Außerdem ist er diesen Kreaturen im Nahkampf hoffnungslos unterlegen. Es helfen hier die Kristalle und das Netz des Exils, von denen er während seiner Reise mindestens drei gefunden haben sollte. In letzter Konsequenz kann er die Biester einfach wegzaubern, indem er den Beschwörungszauber der Stufe 5 spricht, was allerdings immer einen Ahnenstein kostet. Aber es dauert nicht lange, dann wird er sich sehr wirkungsvoll wehren können. Er wendet sich nach Süden. Ganz am unteren Rand der Karte stößt er auf einen Brunnen, der jedoch nicht aktiv zu sein scheint. Über dem Brunnen schwebt aber eine Kugel, die er mit dem Splitterlangbogen beschießt. Sie zerbirst, der Brunnen beginnt zu sprudeln, und nach wenigen Augenblicken erblüht rings umher eine dunkle Pflanze: die Schwarze Flechte! Wenn Luther nun eine davon mit einem Gorgonitbrocken vermengt, erhält er einen Stein, der es in sich hat: Wirft man ihn gegen eines dieser Monster, erstarrt dieses und kann mit wenigen Schwertstreichen zerhackt werden (achten Sie jedoch darauf, einen Gorgonitbrocken übrigzulassen)! Durch den Brunnen füllt sich nun auch ein Graben mit Wasser, den Luther begehen kann, bis er nach kurzer Zeit eine Abzweigung entdeckt. Hinein, durch verschiedene Türen, bis zu einem Raum, in dem ihm der Kopf des Drarakels entgegenschaut. Vor dem Kopf befindet sich eine kleine schwarze Säule, die sich entzünden läßt. Durch die Explosion erhält er nun den „Schattenbogen", eine Waffe, die einen Effekt bewirkt, den Luther von den seltsamen Bewachern der Zitadelle in den Bergen kennt: Dem Gegner wird Lebens- und Zauberenergie entzogen und der eigenen hinzugefügt. Mit diesem Bogen und einigen Sprüchen der Stufe 4 kann Luther nun die Monster auf Distanz bekämpfen und später einige sehr wichtige Aufgaben lösen. Zurück in dem Raum, der dieses Gewölbe mit dem Kanal verbindet, kann er nach Norden springen. Dort entdeckt er im Zentrum eines kuppelförmigen Baus eine offene Tür, hinter der es grell leuchtet. Er geht hinein, die Treppe hoch, schiebt den Würfel durch die silberne Scheibe und springt hinterher. Dort paßt er den Würfel in eine Öffnung ein und geht wieder. Das erste von vier Türenrätseln ist gelöst! Wenn Sie die Stadt ablaufen, werden Sie merken, daß an den vier Ecken jeweils solche Kuppelbauten stehen. Die Aufgabe ist immer die gleiche: die Türen im Zentrum öffnen und den Würfel einpassen.

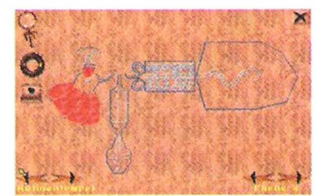


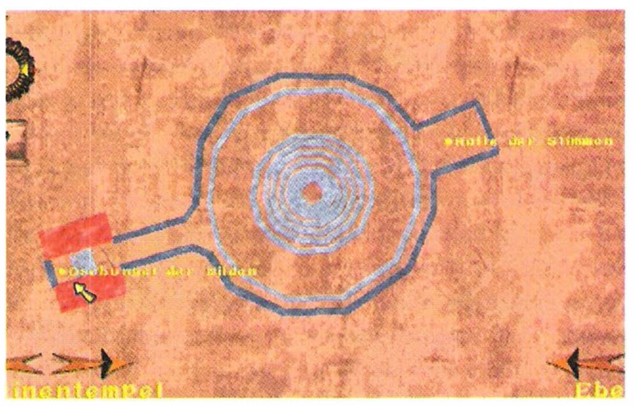
Ein „sprechender Stein" verrät, daß die Besucher in der Eiswelt offensichtlich aus einer anderen Welt stammen.



So eine Figur muß Luther im Keller des Hulinentempels herstellen, um an den „Schlüssel" zum nächsten Level zu kommen.







Alle anderen Räume des Hulinentempels, die Luther nach der Waage findet, sind übersichtlich und so gestaltet, daß die jeweilige Aufgabe sofort klar wird.

Die Türen-Rätsel

Nordostbau: Das schwebende, goldene Prisma berühren; Silberblatt in die Vitrine dahinter legen; etwas warten, bis Busch wächst.

Nordwestbau: Drei Objekte schweben über den sich hebenden und senkenden Wänden: Ein Stein, eine weiße und eine feurige Wolke. Den Stein mit dem Schattenbogen abschießen, die feurige Wolke mit der Walkürenarmbrust und die weiße Wolke mit dem Splitterbogen.

Südwestbau: Hier benötigt Luther vier Elfenbeinsplitter. Schauen Sie auf die Karte und betreten Sie alle Räume, die offen sind. Sie finden einen, in dem eine Statue einen dieser Splitter hält. Allerdings schwebt diese Statue in der Leere. Macht nichts: einfach darauf zugehen. Der zweite Splitter ist in einem Gebäude, in dem zunächst zwei Kisten in Öffnungen zu schieben sind. Nach einigen Sprungversuchen gelangt Luther in einen weiteren Raum, wo er eine Kiste vorsorglich an die Wand schiebt, die er sonst nicht hochspringen könnte. Die Treppen rauf, und Luther sieht wieder eine Statue. Sobald er den Splitter nimmt, hebt sich der Boden. Er muß also rennen wie der Teufel und über die bereitgestellte Kiste in Sicherheit springen. Der nächste Splitter findet

sich in einem Gewölbe, in dem mehrere Kristalle zu aktivieren sind. Sobald er ihn nimmt, wird's finster, der Eingang schließt sich, und Wasser dringt ein. Kein Problem: Auf die Map schauen, die Richtung merken, woher er kam, und gegen die Wand klicken, die sich vor den Eingang senkte. Schließlich Nr. 4: Dieser Splitter „schwebt" unerreichbar auf einer Wasserfontäne. Diese wird mit dem Splitterbogen beschossen und friert ein. Ein Schwerthieb, und sie zerbricht. Wenn die letzte Kiste eingepaßt wurde, kann Luther – an der silbernen Scheibe vorbei – das Zentrum betreten. Dort berührt er alle schwebenden Prismen und sieht zu, wie ein neues Gebäude entsteht. Er geht wieder zurück durch die Scheibe und begibt sich zum Zentrum der Stadt, wo er nun dieses Gebäude betreten kann. Er trifft auf einen schon fast fertigen Belial, tauscht einige Artigkeiten mit ihm aus und schickt ihn zur Hölle. Dies öffnet weitere Türen, an deren Ende er durch eine Art Gitter marschiert: Er erhält eine ordentliche Aufbesserung seiner magischen Fähigkeiten und kann ab nun jeden Zauber bis zur Stufe 5 sprechen, ohne dabei auf Ahnensteine angewiesen zu sein. Er hat den „Mantel der Ahnen" entdeckt! Gleichwohl sind die Ahnensteine nicht sinnlos, da sie die Zauber, für die vorher einer nötig war, immer noch ohne Verbrauch von Mana ermöglichen (alle Zauber der Stufe 5 und alle Verwandlungszauber). Übrigens: In einem Gebäude im NW-Bereich finden Sie einen Kelch. Geben Sie eine Alraunwurzel hinein und klicken sie ihn an: Luther schläft ein und wacht in einer Gegend auf, in der alle Rezepte und einige Spruchrollen herumliegen. Leider wacht er schon nach kurzer Zeit wieder in der ursprünglichen Gegend auf. Speichern Sie also ab und wiederholen das Ganze so oft, bis Sie alles wissen bzw. den Spruch gefunden haben, der Ihnen noch fehlte.

Nach unten

Im oberen Teil der Stadt ist nun nichts mehr zu tun. Schauen wir doch mal ins Untergeschoß. Ein Gebäude im zentralen Ostbereich schreckt durch eine Eingangshalle ab, durch die andauernd Feuerbälle schwirren (die Luther jedoch nur wenig verletzen). Hinter den Türen sind jeweils Kristalle zu aktivieren. Sobald alle leuchten, wird hinter der ersten Türe links ein Geheimraum sichtbar, in dem Luther einen „Juwelenskarabäus" findet. Wie bei so vielen Gegenständen in diesem Spiel hat Luther auch bei diesem keine Ahnung, zu was er wohl gut sein könnte (was er übrigens auch nie erfahren hat). Wieder in der Halle zurück, schreitet er nun voran und trifft im nächsten Raum auf einen Drachen in einer großen Wanne. Drachen sind in diesem Spiel ja offensichtlich die Guten, weshalb die nächste Übung wieder zu den ekelhafteren zählt: Luther muß den Drachen mit seinem Schwert schneiden, damit dieser blutet. Sobald er diese wahrhaft mutige Tat vollbracht hat, öffnet sich eine weitere Tür, die sich jedoch, sobald er hindurchgetreten ist, gleich wieder schließt. Es scheint sich also hier um ein weiteres „one-way-ticket" zu handeln. Wieder etwas weiter fährt Luther schließlich in die Höhlen unter der Stadt der Ahnen hinab.

Tja, was nun kommt, ist Geschmacksache. Die Gänge, durch die Luther schleichen muß, sind geradezu verseucht mit Spinnen. Die, die er bereits vom Kloster her kennt, sind keine Gegner mehr, zwei Streiche, und sie gehen dahin. Die andere Spezies stellt jedoch das dar, was man, ohne dabei polemisch zu werden, als



Eine neue Variante der bekannten Katzen. Diese Sorte ist jedoch deutlich stärker!

Gemeinheit bezeichnen muß: Es sind braune Spinnen, die sich nicht nur ober-, sondern auch unterirdisch fortbewegen können. Hat man hin und wieder gegen eine normal angreifende noch eine minimale Chance, gegen die, die unter dem Boden daherkommen, ist man schier machtlos. Mit anderen Worten: Luther stirbt mal wieder am laufenden Band.

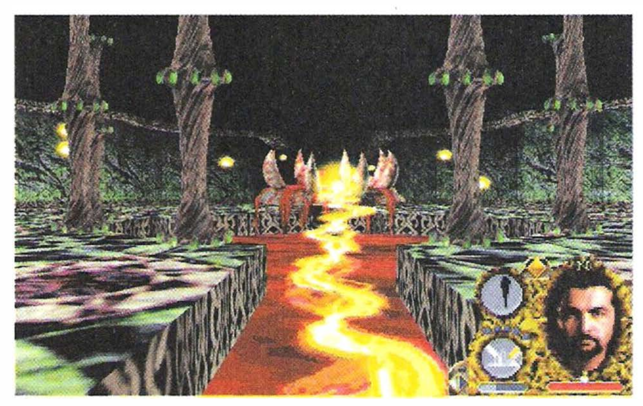


Der „Splitterbogen" hilft Luther bis zum Schluß, ganz wesentliche Aufgaben zu lösen. Er muß die Figur, die ihn in den Händen hält, mit einem Zauberspruch „beschießen".

Aber was soll's: Zum Glück greifen die unterirdischen Biester (meistens) nur dann an, wenn Luther sich bewegt oder zaubert. Nun haben Sie die Wahl: Tasten Sie sich Meter für Meter an das weit entfernte Ziel heran (nehmen Sie sich dann für die nächsten Tage besser nichts vor) oder lassen Sie Luther Hurra-schreiend losrennen, hinter jeder Biegung kurz haltmachen und warten, ob was passiert; wenn nichts passiert, abspeichern, ein Blick zur Orientierung auf die Automap, und auf zur nächsten Etappe. Etwas einfacher scheint diese Methode zu klappen, wenn Sie ihn vorher zum Reptil verwandeln und mehrfach, während er rennt, den Nebelzauber der 5. Stufe sprechen lassen. Die grobe Richtung geht nach Südwest. Irgendwann wird Luther es – so oder so – geschafft haben und dort ankommen, wo Belials Mutter eine verletzbare Stelle hat. In einer Ecke findet er eine Art Tür, durch die er in den „Verdauungstrakt" gerät. Er nimmt zunächst die rechte Abzweigung und steht vor einem „Schlund". Den füttert er nun mit Aloe, Höhlenaloe und einem Gorgonitbrocken (das wird in einem anderen Raum nördlich deutlich, durch den Sie vielleicht gekommen sind; dort liegen auch alle bisher bekannten Ingredienzen herum). Wieder zurück und nach links, mit dem Schwert ein Loch geschlagen, weiter; sollte kein Loch die Passage freigeben, rechts eine Art Strauch von der Wand reißen, wieder raus und zurück; nun wird die nächste Öffnung da sein. Luther kommt gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie Bacatta die Statue, die er dereinst erwecken mußte, umbringt, ihm noch einige Informationen zuraunt und dann zu seinen Ahnen geht. Er erhält noch Belials Horn und ist wieder allein.

Belials Räume

Nun beginnt langsam der Showdown! Hinter dem merkwürdigen Brunnen führt ein Kanal weiter; das Gitter kann zerschlagen



So faszinierend der Brunnen auch sein mag – er ist unwichtig; wichtiger ist die Öffnung in diesem Raum, die zu weiteren Gewölben führt.

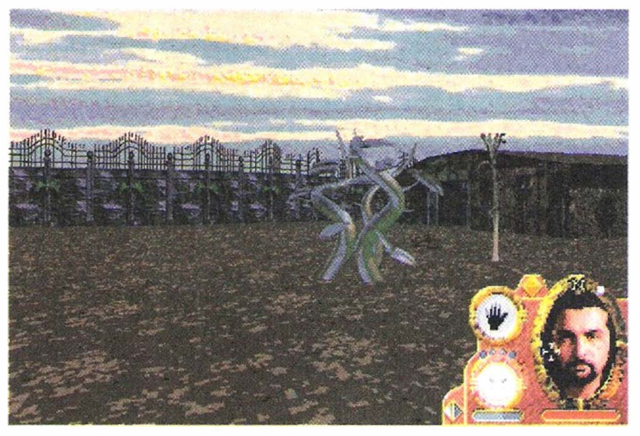


Wie schafft es das Mädel nur, immer wieder in diese Schwierigkeiten zu geraten?

werden, aber um durchzukriechen, muß Luther zum Reptil werden. Die nächste Biegung nach links, durch die Röhre. Luther verwandelt sich zum Menschen und beschießt die drei Schieberegler an der gegenüberliegenden Wand. Nun kann er den breiten Kanal überqueren. Die Kanäle bergen nichts außer einigen recht harmlosen Monstern. Luther kann entweder im Osten in den tiefergelegenen Graben springen, oder im Nordwesten einen Knopf drücken und Aufzug fahren. Er findet weitere Räume: Derjenige mit den drei gehörnten Brunnen interessiert ihn noch nicht; vielmehr zieht es ihn in den Beschwörungsraum. Dort schweben 4 Schädel, die (mit leicht erhobenem Kopf und aus nächster Nähe) mit einem Nebel-Zauber der Stufe 1 zum Leben zu erwecken sind. Nachdem alle 4 so behandelt wurden, erhebt sich in der Mitte des Raumes ein Dämon, der jedoch sehr anfällig gegen eben diesen Zauber ist und auch den Beschuß mit dem Schattenbogen nicht verträgt. Also bekämpft ihn Luther rückwärts gehend abwechselnd mit Pfeilen und dem Zauber. Sobald der Dämon tot ist, zerrt er dessen Leiche zu den drei Brunnen. Dahinter schwebt wieder ein Schädel, unter welchem eine auffällige, runde Platte in den Boden eingelassen wurde. Genau dahin kommt der tote Dämon, und schon öffnet sich eine Tür. Luther wird von Dawn nochmals angespornt (oder etwas geärgert, wenn er vorher nicht nett zu ihr war), um schließlich in Belials Heiligtum einzudringen.

Belial

Er sieht sich nun dem gegenüber, was offensichtlich Belial in diese Welt zurückbringen soll. Kurz entschlossen läßt er einen Zauber der Stufe 5 aus der Abteilung „Verwandlung in Monster oder Echse" los und sieht, wie der „Mantel" davonfliegt und gleich darauf Belial „geboren" wird. Wieder werden Artigkeiten ausgetauscht, Belial flieht und überläßt Luther drei seiner niederen Dämonen zum Spielen. Die Tür, durch die er entwich, knackt Luther mit Pfeil und Bogen (sollten Sie noch Stalagniten dabeihaben, geht es auch einfacher, da jene diese und weitere Türen öffnen). Er kämpft sich gegen weitere schwache Dämonen in einen Raum, der durch einige Kraftfelder zunächst unpassierbar scheint. Die Quellen der Felder sind an der Decke angebracht und halten einem abwechselnden Beschuß mit der Walkürenarmbrust und dem Schattenbogen nicht stand. Wieder hastet Luther weiter und steht schließlich erneut vor Belial, der diesmal Luthers Mutter bemüht, um weitere Zeit zu gewinnen. Mama ist nur stark, solange sie zaubern kann. Wieder hilft der Schattenbogen, der Mutter das Mana entzieht. Sobald sie keines mehr hat, bricht sie unter wenigen Schlägen (im Test mit dem Horn verabreicht) zusammen. Es folgt eine der beliebten Hüpf-Einlagen über die beweglichen Säulen, und Luther kommt zur „Waffenkammer". Darin sieht er auf- und niedergehende Steinsäulen und Feuerspeere sowie starre Eispfeiler. Kommt er diesen zu nahe, hagelt es, was er kaum überleben würde. Aber links in der Ecke schwebt eine Steinplattform, die er mit dem Schattenbogen abschießt. Etwas weiter vorne, halblinks, zerstört er eine Feuerwolke mit dem Eisbogen und schließlich rechts eine Eiswolke mit der Walkürenarmbrust. Die beweglichen Säulen stehen nun still, die Eissäulen verschwinden. Dafür kommt Belial, erzählt wieder ein bißchen was und beschwört eine Drarakelkopie, die Luther sofort angreift und nach wenigen Treffern zu Boden geht. Nur noch zwei Türen trennen Luther vom Ziel.



Nachdem Luther alle Aufgaben in der Höhle der Dracoiden gelöst hat, wächst auf dem Friedhof ein Silberblattstrauch neben dem anderen.

Belials Tod

Endlich steht er dem Erzfeind gegenüber. Was soll man sagen? Geben Sie ihm eins auf die Mütze, und zwar gewaltig! Im hinteren Teil des Raumes befindet sich ein kleiner Teich. Luther springt hinein und stellt fest, daß sein Manavorrat sich sehr schnell regeneriert, solange er sich im Wasser befindet. Nun helfen auch die Steinquader, die in der Drakoidenhöhle überall herumlagen, da man damit einige Stalagniten so setzen kann, daß Belial nicht herankommt. Wenn Sie Luther gut trainiert haben, dürfte es kein Problem sein, mit Zaubern der Stufe 5 die Sache rasch zu Ende zu bringen.

Uwe Symanek ■

Komplettlösung

Floyd Es gibt noch Helden

Floyd heißt der knuddelige Außerirdische, der im aktuellen Adventure Soft-Projekt die Hauptrolle spielt. Unsere Komplettlösung verrät Ihnen alle Einzelheiten seiner dramatischen Mission und zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie dem Omnibrain gekonnt Paroli bieten.

Beschaffung eines Transportmittels

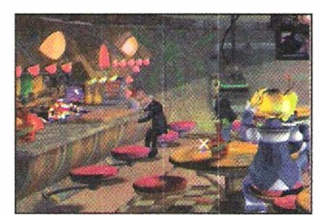
- Holomails ansehen
- Aus Schrank unter Monitor den Helm nehmen, die Puppe in den Teleporter legen, Teleporter anschalten ➠ Puppe groß; die Lederjacke von der Puppe nehmen und rausgehen
- Am Bike Lederjacke anziehen und Bike benutzen



Nachdem die Puppe durch den Teleporter vergrößert wurde, hat sie genau Floyds Maße.

Metro Prime, Space-Bar: Beschaffung der Frachtpapiere

- Zur Space Bar fliegen und mit Dolores am ersten Tisch reden; versprechen, ein Päckchen zu überbringen
- Mit Demonstrant reden, den Flugzettel mitnehmen
- Mit dem Piloten am Tisch reden, nach seiner Fracht fragen
- Auf das Bike steigen und zur Metro Prime fliegen
- Am Landeplatz mit Piloten und dem Kontrolleur sprechen
- Zur Stadt gehen, dort den Teleporter benutzen und in die kleine Gasse links gehen
- An die Tür klopfen und das Päckchen abgeben ➠ Geld
- In den Pillenladen gehen, den leeren Behälter rechts neben der Tür, Verkäufer nach Charisma X-Pillen fragen
- Am Ministerium vorbeigehen und Aufzug zum Aussichtsturm betreten
- Dreimal eine Münze in den rechten Warenautomaten einwerfen, bis Floyd aggressiv wird, wieder auf die Straße gehen
- Den Raum des OmniBrains betreten und im Beichtstuhl Sünden beichten
- In die Abflughalle zurückgehen, auf das Bike steigen
- Zum Ministerium für Galaktische Unwissenheit fliegen, dort das Flugblatt auf den Teleporter legen, Teleporter anschalten ➠ vergrößertes Flugblatt lesen; zurück nach Metro Prime
- Im Raum des OmniBrains das Flugblatt in die Maschine stecken ➠ die Band TLC ist jetzt verboten
- Zur Space-Bar fliegen, den Vollstrecker nach neuen Anweisungen vom OmniBrain fragen, ihm dann vom Piloten am Tisch erzählen ➠ Pilot wird erschossen



Nachdem der Pilot erschossen wurde, können Sie über dessen auf dem Tisch liegende Frachtpapiere verfügen.

- Die Frachtpapiere vom Tisch nehmen
- Nach Metro Prime fliegen

Der Weg zum Minister

- Dem Piloten in der Landehalle die Frachtpapiere geben
- In den Pillenladen gehen, Charisma X-Pillen kaufen und abgelaufene Pillen annehmen
- Ins Ministerium gehen, eine Charisma X-Pille einnehmen und Molly ansprechen ➠ Termin beim Minister
- Zur Vidfon-Zelle gehen, diese ansehen und mit der Frau darin reden und Gespräch belauschen
- Zur Space-Bar fliegen, dort mit dem Mann in der Vidfon-Zelle reden
- Bar betreten und eine Soda an der Theke bestellen, Bar verlassen
- Eine der abgelaufenen Pillen in die Soda werfen und Soda dann dem Mann in der Vidfon-Zelle geben ➠ Dauergespräch beendet
- Zurück zur Vidfon-Zelle auf Metro Prime, mit der Frau reden
- Den Laborkittel mit der Zelle benutzen ➠ Floyd zieht sich um
- Ins Ministerium gehen und den Aufzug benutzen ➠ Floyd landet im Gefängnis



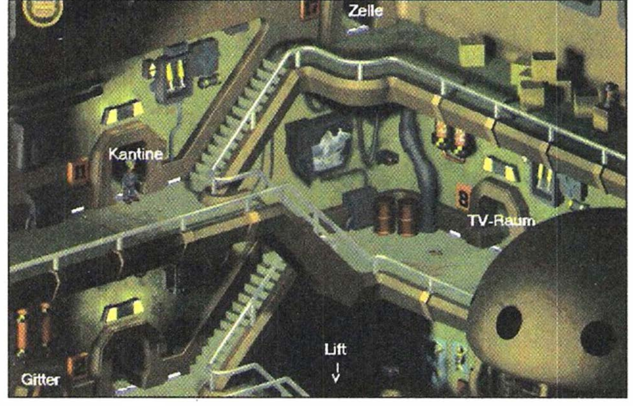
Mit Hilfe der abgelaufenen Pillen verwandeln Sie den Charming-Boy in einen aggressiven Macho und beenden so das Dauergespräch.

Cygnus Alpha

- Warten, bis Floyd im Fernsehraum ist
- Von der Wand das Poster abnehmen ➠ Heftzwecken im Inventar
- Warten, bis Floyd im Schlafraum ist



Sobald der Wachroboter an der Toilettenschüssel steht, klicken Sie auf den Ausgang und dort schnell nach rechts.



Nachdem die Kameras mit Brei unschädlich gemacht sind, kann sich Floyd relativ frei bewegen. Vorsicht jedoch vor dem Wachroboter.

- Die Toilettenvorrichtung öffnen, die Heftzwecken auf das Bett legen
- Nachdem Floyd aufgewacht ist, die Heftzwecken aufheben und sich wieder auf das Bett legen
- Wenn der Roboter kommt, warten, bis dieser an der Toilette ist, schnell die Zelle verlassen und auf dem Gang nach rechts gehen
- Die Treppe runter und in den ersten Raum gehen ➠ Kantine
- Eine Schüssel nehmen und an der Maschine mit Brei füllen, rausgehen
- Auf dem Korridor erst die Kamera auf der mittleren, dann die auf der unteren Ebene mit Brei bewerfen – Vorsicht, dem Wachroboter ausweichen
- Unten den Flur überqueren und den Aufzug rechts betreten, in den Arbeitsraum gehen und die Kamera mit Brei bewerfen
- Ganz nach rechts gehen und das Gitter ansehen ➠ Gespräch mit Dolores
- Weiter mit ihr reden, bis sie vom Rebellensender 667 erzählt
- Wieder zurück in den Korridor gehen, Treppe rauf und den Fernsehraum betreten
- Schranktür öffnen, den Knopf am Fernseher drehen, bis der Rebellenkanal eingestellt ist
- Knopf vom Fernseher abnehmen und sich im Schrank verstecken ➠ Wachroboter ausgeschaltet

Flucht von Cygnus Alpha

- In die Schlafzelle gehen und Weisungskatalog neben der Toilette nehmen
- Zurück in den Arbeitsbereich gehen, den großen Hebel betätigen und in den Schacht klettern
- Mit Dolores reden ➠ Floyd bekommt eine umgearbeitete Puppe
- Fünf Verräterpuppen aufheben und zurück auf den Korridor gehen
- Alle fünf Verräterpuppen vor dem Lüftungsgitter ablegen, dann die umgearbeitete Puppe auf das Gitter anwenden ➠ Explosion; durch Lüftungsschacht kriechen
- Weisungskatalog benutzen ➠ Hinweis auf Farbfolge: weiß, rot, gelb, grün

Zu der umgearbeiteten Puppe von Dolores gesellen sich schnell noch fünf Verräterpuppen ins Inventar. Zusammen ergeben sie eine effektive Sprengladung.

Der Lichtboden



Der Lichtboden hat es wahrlich in sich. Wichtig ist es, die Originalfarben der einzelnen Symbole zu wissen. Die Farbreihenfolge laut Weisungskatalog ist: weiß, rot, gelb, grün. Treten Sie in genau dieser Farbfolge auf die Symbole, wenn sie in ihrer eigenen Farbe aufleuchten. Da dies nicht ganz einfach ist, können Sie auch den Zahlen auf dem Bild folgen. Aber Vorsicht: die Felder nur betreten, wenn die Farbe stimmt.

- In dieser Kombinationsfolge auf die Felder steigen und nach ganz links gehen
- Im Gefängnisbus die Abdeckung am Schaltpult öffnen und die Drähte nehmen
- Zündung öffnen und ansehen
- Drähte an den Inputs befestigen; Drähte von Inputs an den Outputs anschließen ➠ Gefängnisbus hebt ab

Waldplanet: Blaulinge



Lassen Sie erst SAM den Baumstamm über dem Fluß wegschießen, dann ist es leichter, den Blauling einzuzingeln.

- SAM zum Tor des Eingeborenendorfes folgen, den Speer aufheben
- Dem weggelaufenen Blauling zum Irrgarten folgen
- SAM: den oben über dem Bach liegenden Baumstamm wegschießen
- SAM und FLOYD: den Blauling einzingeln
- (Wieder im Gefängnisbus) Rausgehen ➠ Floyd befindet sich gefesselt im Labor

Mixen des Betäubungselixirs

- Seil nehmen **Savegame Labor**
- Zum Labortisch gehen und diesen benutzen
- Den Anweisungszettel rechts lesen (Grundfarben von links nach rechts ➠ A – E)
- Jeweils eine Farbe in je ein Reagenzglas füllen und heiß mischen: Gelb, Rot und Grün ➠ Purpurrot; Gelb, Rot und Lila ➠ Weiß; Lila, Blau und Gelb ➠ Neongrün
- Purpurrot, Weiß und Neongrün kalt mischen ➠ fertiges Betäubungselixir

Die Grundsubstanzen werden jeweils heiß gemischt. Das endgültige Elixir mischen Sie dann aus den drei entstandenen Farben kalt.

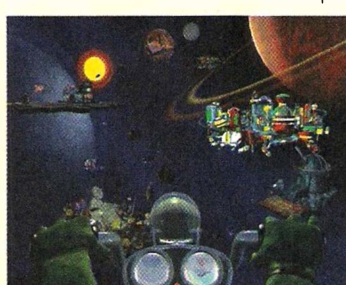
Flucht aus dem Labor

- Das Elixir in den Wasserbehälter kippen ➠ Blaulinge sind in Trance
- Fernbedienung von SAM benutzen
- SAM: zum Dorf und dort bis vor die große Statue fahren
- Die Statue ansehen, den Kristall im Auge der Statue ansaugen
- FLOYD: am Kontrollbord den Knopf für die Statuentür drücken

Spielsteuerung

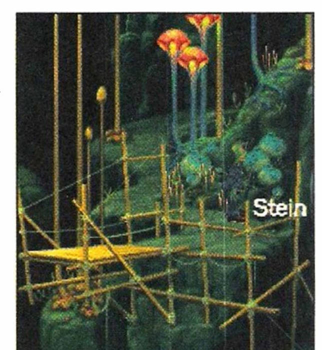


Die Steuerung erfolgt komplett über Maus. Im Orakel sind alle verfügbaren Funktionen sowie das schnell anwachsende Inventar enthalten. Gegenstände können hier sowohl miteinander kombiniert als auch mit anderen Dingen bzw. Personen im Spiel angewendet werden. Über den SET-Knopf können Sie die Hilfefunktion, die ziemlich lästige Orakelbegrüßung und die Objektbezeichnungen ein- oder ausschalten. Auf der Karte des Asteroidengürtels steuern Sie die einzelnen Locations an, die bis auf die Grabstätte und den Biker mit Panne jederzeit zugänglich sind.



- SAM: in den Teleporter fahren
- FLOYD: den Knopf für den Teleporter betätigen ➠ Sam ist im Labor
- Vidfon-Buch auf dem Tisch ansehen
- Telefon benutzen, die Telefonnummer in Liste eintragen lassen ➠ Filbert ist gefangen
- SAM: ganz auf die Bergspitze hochfahren und den Vogel abschießen, zurück ins Labor
- FLOYD: auf dem Weg den Vogel aufheben und zur Brücke gehen
- Vogel ganz rechts auf die Steinplatte legen, Bild verlassen ➠ Blaulinge bauen Brücke





Legen Sie den Vogel auf den Stein ganz rechts und verlassen Sie dann das Bild.

Der Transmitter

- Zum Gefängnisbus gehen, mit Dolores reden, rausgehen
- Mit dem Speer links am Bus Platte abhebeln und die Batterie nehmen
- Ins Labor zurückgehen; dort nochmals das Vidfon-Buch ansehen, dann das Telefon benutzen und ein Laser-Relais ordern
- Zur Bergspitze hochgehen, Dolores Edelstein, Laser-Relais und Batterie geben

Metro Prime: Die Spielhalle

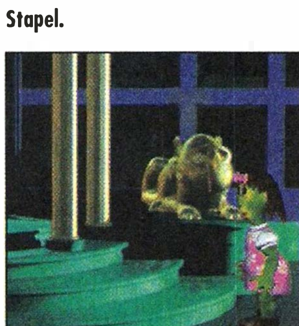
- Aktenschrank ansehen, das Kleid nehmen, zum Kiosk gehen, zurück in der Gasse das Kleid anziehen
- In den Spielsalon gehen und den Kassierer nach ein paar Chips fragen, mit dem Lift hochfahren
- Hyper Cyber-Maschine ansehen, dann zur Zockerkiste rechts gehen
- Chip einwerfen und Sordid's Spiele spielen, dabei mindestens 240 Chips gewinnen
- Zum Kiosk runtergehen und den Kassierer am Kiosk nach Hyper Cyber-Maschine fragen
- Zur Greifmaschine gehen, Token einwerfen; zuerst den Fisch, dann die Stoffkatze greifen
- Wieder den Kassierer ansprechen, diesmal um Fahrt auf Hyper Cyber-Maschine bitten ➠ Fahrt
- nochmals Kassierer ansprechen ➠ Ticket für den Zoo; rausgehen

Sowohl Fisch als auch Katze liegen nicht so weit vorne, wie man annehmen sollte. Gehen Sie mit dem Greifarm genau darüber und dann nur ein kurzes Stück nach vorne.

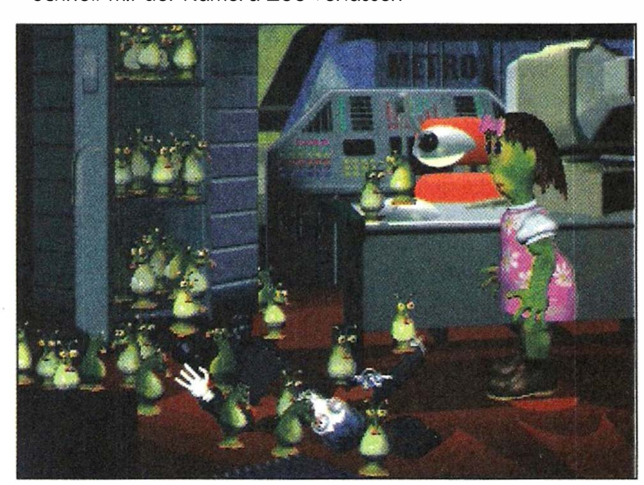
Die Kralle am Bike

- Zum Bike gehen, versuchen, es zu starten
- In die Gasse zu Dolores gehen und ihr von der Kralle erzählen; die alte Zeitung von der Wand mitnehmen
- Am Zeitungsstand eine Zeitung nehmen; nach Protest des Verkäufers die alte Zeitung auf den Stapel zurücklegen; neue Zeitung durchsehen (benutzen) ➠ stapelweise Werbung, Foto von Floyd
- Zum Ministerium gehen ➠ Arnold ist rechts davor schwach zu erkennen
- Arnold ansprechen ➠ Info über einen Frachter mit der Nummer K1CK A55
- Zum Zoo gehen, Ticket in Schlitz stecken, reingehen
- Den Touristen ansprechen ➠ Großaufnahme Kamera
- Den Blitz ganz hochdrehen, bis Lämpchen aufleuchtet, abdrücken
- Schnell mit der Kamera Zoo verlassen

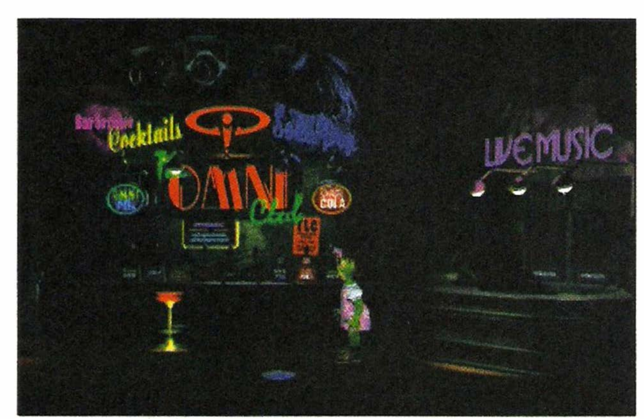
Nehmen Sie eine Zeitung und schmuggeln Sie dann die alte aus dem Rebellenversteck unter den Stapel.



Sie bekommen zwar keinen Cursor auf Arnold, können ihn aber trotzdem ansprechen.



Die Wurble-Flut hat den Kontrolleur außer Gefecht gesetzt, so daß Floyd ohne Probleme an die Schlüssel für die Bike-Kralle gelangen kann.



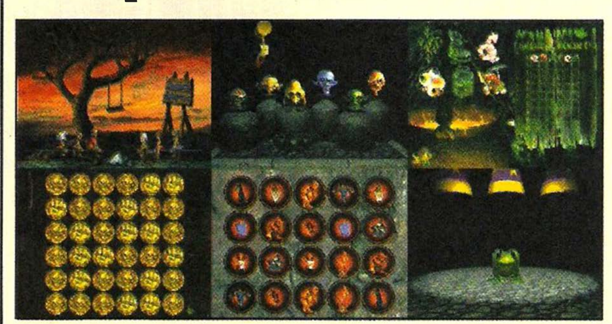
Die Belohnung für das „korrekte" Bedienen des DJ-Pultes: ein blauer Filter und ein Barhocker.

- Zum Aufzug des Aussichtsturmes gehen, hochfahren
- Die Luftschleuse links betreten, Türen schließen, Druckausgleichsknopf (blau) drücken, nächste Tür öffnen
- Mit der Kamera durch das Sichtloch fotografieren ➠ gesuchter Frachter
- Zur Landehalle und dort zum Bike gehen, den Sattel öffnen ➠ Wurble im Inventar
- Ins Büro des Kontrolleurs gehen, Schrank öffnen, Wurble und Stoffkatze in den Schrank legen, Schranktür schließen; nachdem der Kontrolleur k.o. ist, Schlüssel aufheben
- Zum Bike gehen, mit Schlüssel Kralle aufschließen

Zugang zum Ministerium für Galaktische Unwissenheit

- Zum Ministerium für Galaktische Unwissenheit fliegen, mit dem Kopfgeldjäger reden ➠ Visitenkarte

Stolpersteine



Sordids Zockerkiste kann einem schon die Nerven strapazieren. Für ein gelöstes Rätsel gibt es 5, für zwei 20 und für drei hintereinander gelöste Rätsel 100 Punkte = Chips. Es gibt drei leichte – Zwergenwippe, Goblinköpfe, Frosch – und drei schwierige Rätsel. Die Münzen müssen so gedreht werden, daß am Ende bis auf eine Münze alle das gleiche Bild zeigen. Beim Memory ist es der Zeitfaktor, der das Lösen so schwierig macht. Die Sumpfsuppe ist vergleichbar mit dem bekannten Master Mind, bei dem ein X eine richtige Zutat und ein Haken eine richtige Zutat an korrekter Position kennzeichnet.



Die korrekte Verbindungsfolge kann hier leider nicht angegeben werden, da diese jedesmal eine andere ist. Hier hilft nur ausprobieren.

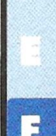
- Zum Müllschiff fliegen und aus dem Koffer Hüpfball und Luftpumpe nehmen
- (Im Inventar) Luftpumpe benutzen ➠ Metallstange, Rohr und Ventil
- Das Bike benutzen und zum Biker mit Panne fliegen
- An der Space-Bar Händler nach Miracle Mud fragen ➠ Floyd bekommt ein Glas
- Dann dreimal versuchen, sein Auto zu benutzen ➠ Alarm abgestellt
- Händlerauto ansehen, vorne links Abschleppseil nehmen
- Zum OmniClub fliegen; dort mit der Metallstange die Tür aufbrechen
- Die DJ-Konsole benutzen; den Hauptkontrollschalter einschalten, dann den Schalter für das blaue Spotlight so lange ein- und ausschalten, bis der Filter herunterfällt
- Das Rohr am abgerissenen Griff einsetzen und damit Thekenlichter einschalten
- Den Play-Knopf drücken ➠ Lichtorgel über der Theke; Stop-Knopf drücken, wenn Licht über dem zweiten Barhocker von oben ist; Konsole verlassen
- Blauen Filter aufheben und unbefestigten Barhocker mitnehmen
- Nach Metro Prime fliegen; zur Luftversorgung am Spielhallen-Gebäude gehen
- Das Ventil am Hüpfball befestigen, Miracle Mud draufschmieren, dann Hüpfball an der Luftversorgung füllen
- Ins OmniBrain-Gebäude gehen und dort beichten, der gesuchte Rebell Floyd zu sein; rausgehen
- Durch die Gegend laufen, bis Floyd über Lautsprecher zwei Ansagen hört: 1. Floyd ist der Geständige des Jahres 2. Der Preis ist abgeholt worden
- Nochmals zum Beichtstuhl gehen, das jetzt dort liegende Sweatshirt nehmen
- In die Luftschleuse im Aussichtsturm gehen
- Am Eingang zur hintersten Kammer den Barhocker aufstellen, Dummy-Floyd bauen: Hüpfball auf Barhocker, Gefängniskluft auf Hüpfball, Sweatshirt auf Hüpfball, Foto von Floyd (neue Zeitung) auf Hüpfball
- Tür schließen, blauen Filter an Luke befestigen, Kammer unter Druck setzen
- An Vidfon-Zelle Visitenkarte des Kopfgeldjägers mit Vidfon benutzen
- Zum Ministerium für Galaktische Unwissenheit fliegen

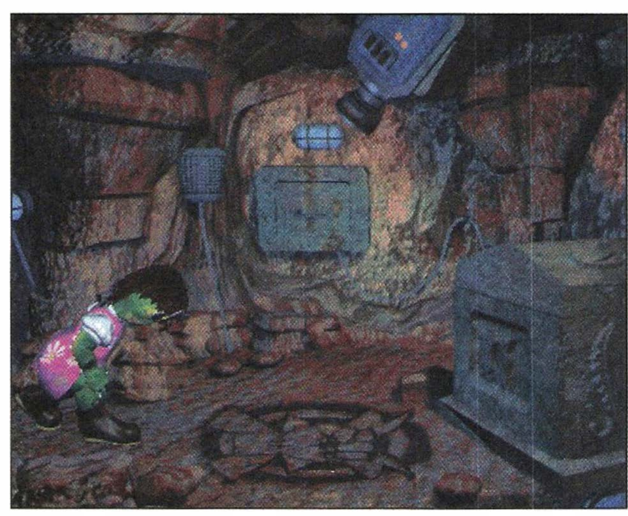


Durch den geschickten Floyd-Nachbau läßt sich der Kopfgeldjäger täuschen und verläßt seinen Posten.

Grabstätte – Der Beweis

- Holomails abhören ➠ Info über Grabstätte
- Zur Grabstätte fliegen, Sarg öffnen und mit Großvater reden, Schublade an der Wand öffnen ➠ Sprühfarbe, Blatt Papier
- Nach Metro Prime fliegen, dort in die Gasse hinter Kiosk gehen
- Alle drei Werbestapel auf die Kisten legen, mit der Sprühfarbe das Rebellensymbol an der Wand einsprühen, dann das Blatt Papier auf das eingesprühte Symbol drücken



Mit dem auf dem Blatt abgepausten Symbol sprüht Floyd dieses auf dem Kreis in der Grabstätte nach.

- Zurück zur Grabstätte; das Blatt Papier auf das Zeichen am Boden legen ➟ Magnetkarte, Schraubenzieher

Beschaffung eines Fluggerätes

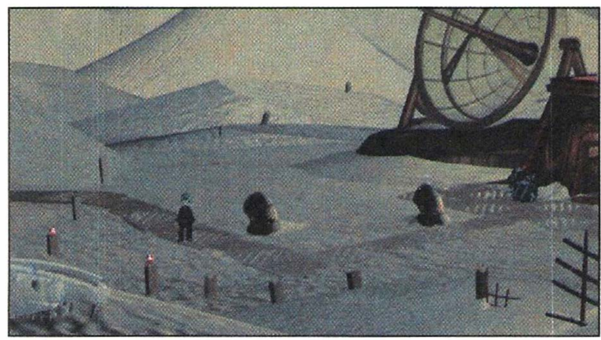
- Zum Ministerium für Galaktische Unwissenheit fliegen, mit Magnetkarte die kleine Schublade an der Konsole öffnen, Münze und Foto nehmen
- Nach Metro Prime fliegen, in den Aussichtsturm gehen, Münze in Waren-Automat links stecken ➟ Geldstück
- Geldstück in Warenautomat rechts stecken = Karte, Bastelkasten
- Ins Minsterium gehen, dem Wachmann den Bastelkasten geben

Die obere Nummer finden Sie auf dem Bunker am Müllschiff, die untere steht auf der Sternenkarte.

- Die Tasse vom Rezeptionstisch nehmen, Miracle Mud reinfüllen und Aufzug betreten
- Minister Tasse geben
- Magnetkarte in Kodiergerät stecken und Zahlen eingeben; oben: 7829353; unten: 2130778; Bildschirm verlassen
- Zum Müllschiff fliegen, das Abschleppseil am roten Auto befestigen
- Mit Magnetkarte Tür öffnen; reingehen und den Hebel betätigen; rausgehen
- An der Space-Bar mit Schraubenzieher das Nummernschild vom Auto des Händlers abschrauben und am roten Auto befestigen
- DOLORES: an Bord des Gefängnisbusses alle Wachen erschießen

Die Rebellenbasis

- Ganz nach links durch den Flur ins Schlafquartier gehen, Eiskoje benutzen
- Im Versammlungsraum versuchen, die rechte Tür zu öffnen ➟ SAM schießt sie auf
- Metallscheiben aufheben und links in den Flur gehen
- Metallscheiben in Getränkeautomat stecken (2 x) ➟ zwei Dosen Cola

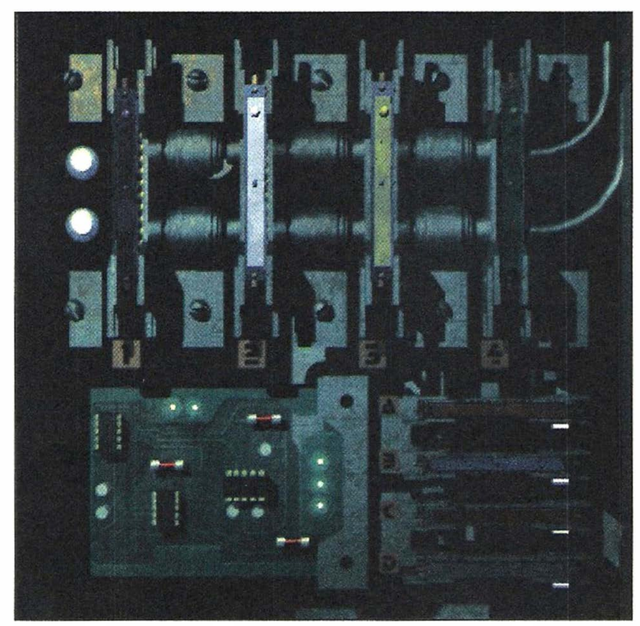


Stehen die Coladosen erst einmal auf den Pfosten, braucht Floyd an der Hintertür des Bunkers nur noch auf den Wachroboter zu warten, um diesen auszuschalten.

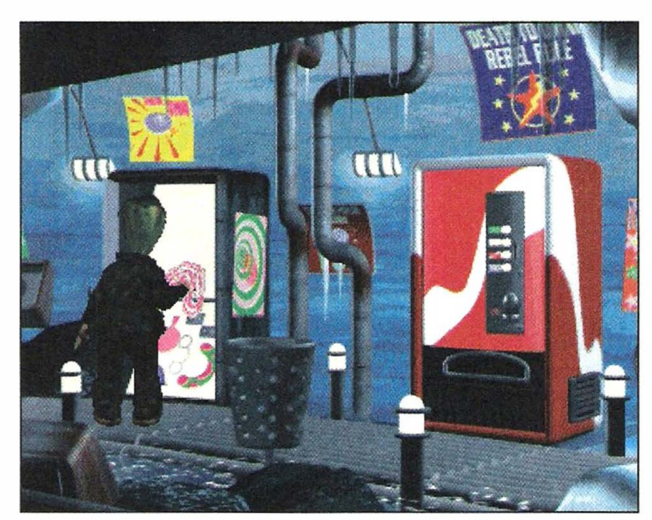
- Wieder ganz nach rechts, durch jetzt offene Tür ➟ Flug zum Stützpunkt KZZK

Stützpunkt KZZK

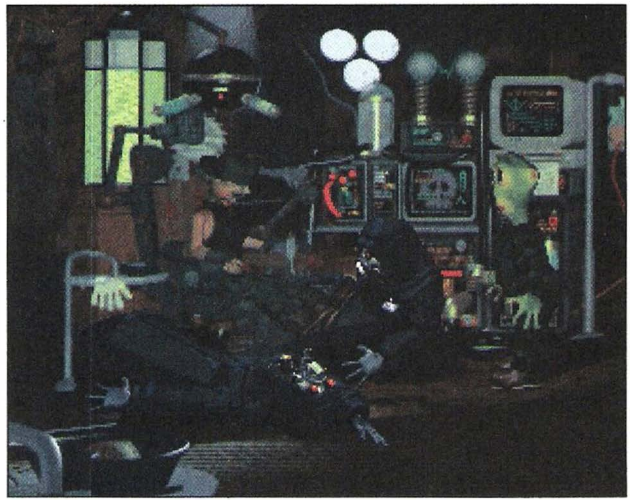
- Ganz nach rechts zum Bunker, dann zur Vorderfront gehen und Roboter sehen
- Wieder ganz nach links gehen, die Coladosen auf die Pfosten stellen und zum Hintereingang des Bunkers gehen
- Wenn Wachroboter auf Dosen schießt, ihn mit dem Schraubenzieher ausschalten
- SAM mit Schraubenzieher öffnen, ansehen, die Steckkarten D und 2 herausnehmen
- Wachroboter ansehen, die Steckkarten 4 und B herausnehmen und durch SAMs ersetzen
- Neuen Sam einschalten, mit ihm reden
- SAM: In Bunkeraufzug gehen, zur Wartung fahren, dort den roten Hebel ganz nach rechts stellen
- FLOYD: alle drei Lüftungsschächte im Gelände schließen
- SAM: Schalter wieder in Mittelstellung bringen
- FLOYD: Ins entstandene Loch klettern (benutzen), 2 x vorwärts, links, 2 x vorwärts ➟ Wartung
- Nach Roboterkampf SAM ansehen
- Nach links über Brücke gehen, die Jacke rechts neben dem Wachtisch aufheben ➟ Sicherheitspaß



Die Steckkarten des Wachroboters werden mit denen von SAM getauscht.

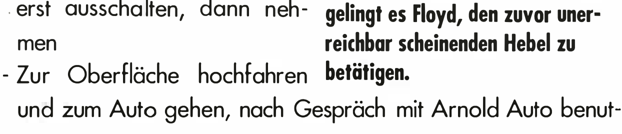


Mit dem Schlüssel gelangt Floyd in den Besitz des noch sehr nützlichen Bungee-Seils.



Durch die Gaswolke betäubt, leisten die Folterknechte keine Gegenwehr mehr. Floyd kann sich den Sicherheitspaß Klasse A nehmen.

- Turbolift betreten, zur Vernehmungszentrale fahren
- Ganz nach links gehen, Dolores sehen
- Rechts in der Zelle mit klebrigem Genossen, dann mit Mandrin reden
- Turbolift betreten, zur Hirnabteilung fahren
- Aus großem Behälter Schleim holen ➡ Hirnpampe und Kette im Inventar
- Zur Vernehmungszentrale fahren, Mandrin Hirnpampe geben ➡ Schlüssel
- Zur Forschungs- und Teststrecke fahren, Feuerlöscher nehmen, Antimateriegewicht erst ausschalten, dann nehmen
- Zur Oberfläche hochfahren und zum Auto gehen, nach Gespräch mit Arnold Auto benutzen



Durch geschicktes Ausbalancieren gelingt es Floyd, den zuvor unerreichbar scheinenden Hebel zu betätigen.

- In Rebellenbasis zum Flur mit Automaten gehen, mit Schlüssel Glaskasten aufschließen ➡ elastisches Seil
- Mit Auto zurück zum Stützpunkt
- Arnold mit Feuerlöscher einsprühen, dann auf das Loch legen
- Mit Lift zur Wartung fahren, dort ganz nach rechts über Treppe in Lüftungsschacht gehen: nach oben sehen, aufwärts, wenden, 2 x vorwärts ➡ Gitter
- Seil mit Gitter, dann Kette mit Gitter benutzen; zurück, vorwärts, links, 2 x vorwärts
- Zur Hirnabteilung fahren, dort ganz um den großen Behälter herumgehen
- Kette + Seil benutzen, Antimateriegewicht an Kette + Seil befestigen, Kette + Seil + Gewicht benutzen
- Seil benutzen, Gewicht benutzen, Schalter umlegen ➡ Lüftungsgitter geschlossen
- Mit Lift zur Wartung fahren; Schraubenzieher an Roboterteilen benutzen ➡ Metallplatte
- Roten Hebel betätigen, bis Floyd sagt, daß Luft angesaugt wird; Granaten aufheben
- Zur Forschungs- und Teststrecke fahren, mit Lüftungsschalter Ventilator rechts ausschalten
- An der Teststrecke so lange Granaten werfen, bis eine Gasgranate explodiert
- Zur Wartung fahren, in Lüftungsschacht klettern: hochsehen, aufwärts, vorwärts
- Mit Metallplatte Ventilator abdecken; zurück, rechts, 2 x vorwärts
- Über Brücke nach links, Hebel 2 x betätigen (Floyd sagt, daß das Gebläse an ist)
- Zur Vernehmungszentrale fahren, nach links zum Folterstuhl gehen und Sicherheitspaß nehmen
- Mit Lift zum Tempel fahren; Buch nehmen, Kiste öffnen ➡ heilige Axt

Drei mögliche Aktionen

- Mit Axt versuchen, OmniBrain zu zerstören, dann: **A:** Major Benson angreifen ➡ er wird getötet, das Omnibrain wird zerstört: **B:** OmniBrain zerstören ➡ OmniBrain wird zerstört, danach Major Benson getötet; **C:** Floyd versteckt sich rechts hinter dem OmniBrain ➡ Major Benson zerschießt das OmniBrain und wird getötet
- OmniBrain vom Podest rollen ➡ Transport in die Ewigkeitskammer
- Mit dem Schöpfer reden, danach den Computer benutzen

Andrea von der Ohe ■

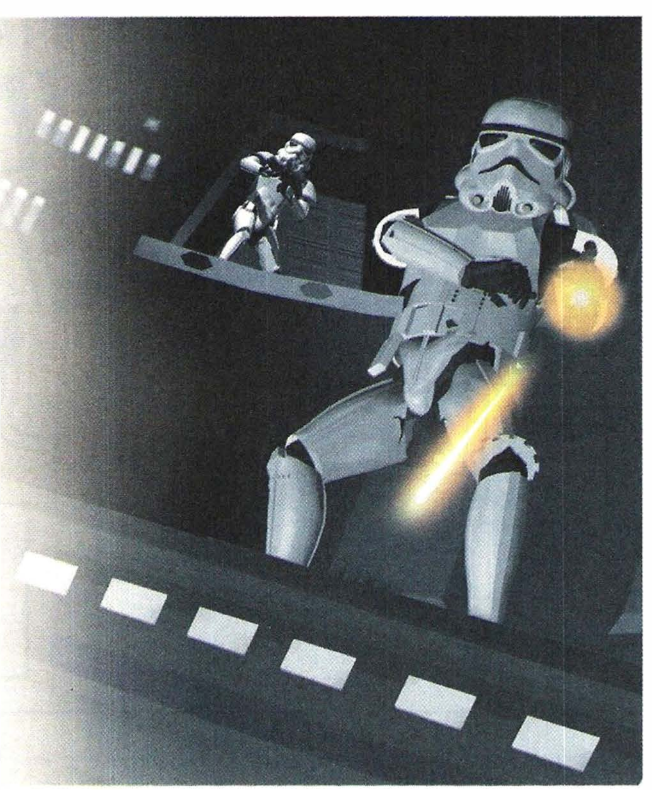


Von diesem Punkt aus gibt es drei Möglichkeiten für Floyd, heil in das Innere des Tempels vorzudringen.

Komplettlösung

Jedi Knight

Wer sich mit den dunklen und hellen Seiten der Macht schwertut, findet in unserer umfangreichen Komplettlösung zum Actionspiel des Jahres eine Vielzahl nützlicher Tips, wie die kniffligsten Stellen zu meistern sind. Dazu gibt's detaillierte Karten und etliche Zusatz-Infos über Waffen, Gegner, Multiplayer-Modus usw. Na, haben Sie das Zeug zu einem wahren Jedi-Ritter?

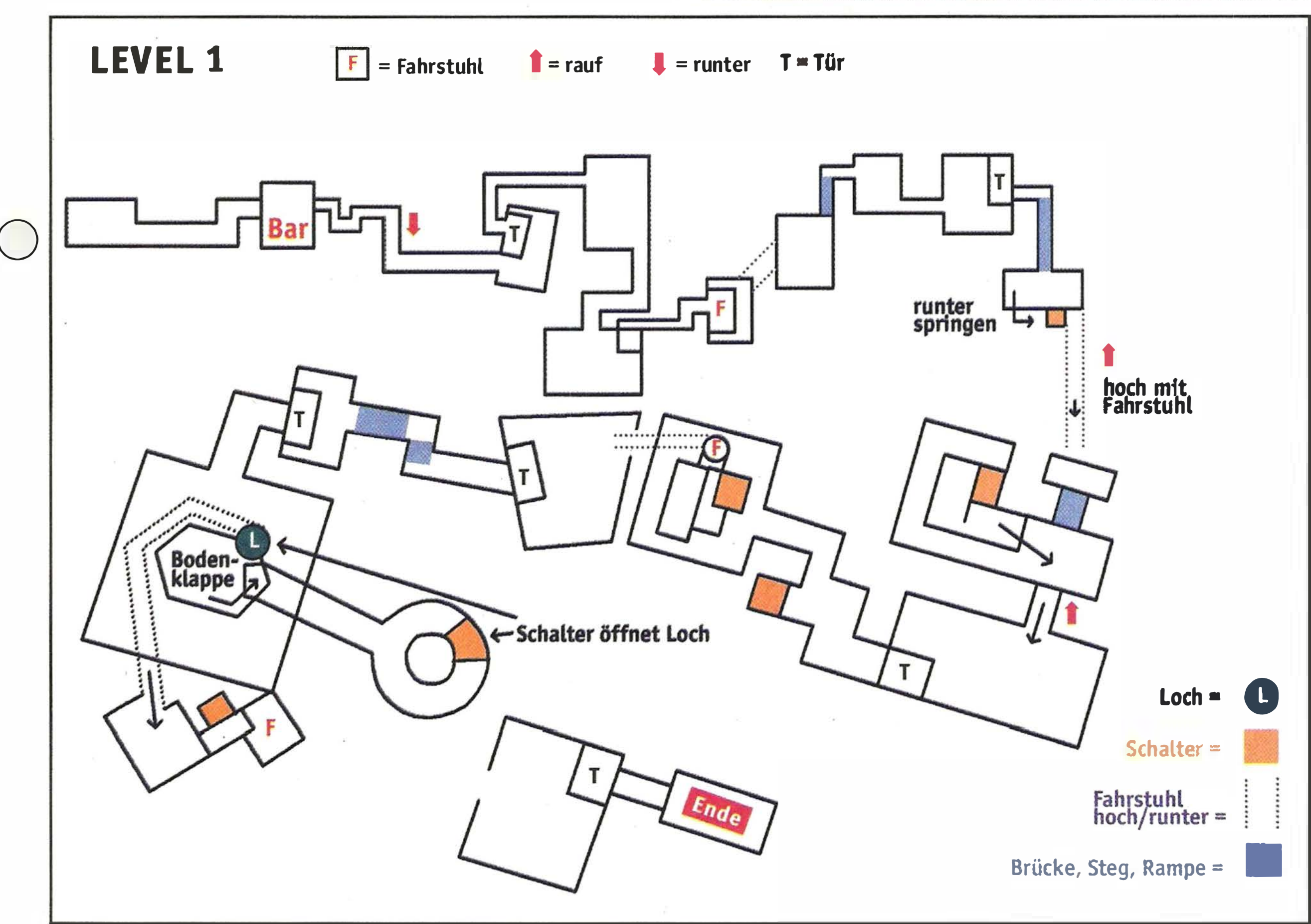


In 21 Missionen werden Sie vom blutigen Jedi-Anfänger zur absoluten Hoffnung der Jediritter. Für einige Levels können Sie eine Orientierung durch die Levelkarten erhalten, bei anderen Missionen haben wir für Sie einen verbalen Leitfaden erstellt. Zu den Zweikampfmission finden Sie Wissenswertes im Extrakasten zu den Gegnern.

ALLGEMEINES

Welche Seite der Macht?

In Mission 14 entscheidet sich, auf welche Seite der Macht es Sie verschlägt. Haben Sie zuvor Ihre ganzen Sterne auf die dunkle



LEVEL 2

F = Fahrstuhl ↑ = rauf ↓ = runter ▌ = Tür

= Brücke/Steg/Rampe

= Treppe

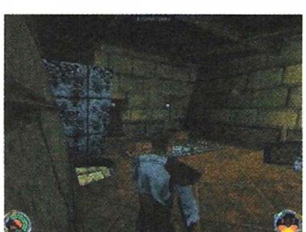
= Schalter

MO

Seite gelegt, werden Sie in der folgenden Zwischensequenz ihre Gefährtin Jan töten. Mission 15 heißt dann auch nicht „The Fallen Ship", sondern „Into the Darkside", beide sind sich aber ziemlich ähnlich. So verhält es sich auch mit den anderen Missionen. Entscheiden Sie sich für die dunkle Seite, ändert sich auch die Endsequenz. Kyle wird Emporer, nachdem er Jerec besiegt hat, und zertritt das Hologramm, welches ihn mit seinem Vater zeigt. Das Böse hat gewonnen!

Secret Areas – wer suchet, der findet!

Sie dürfen in keinem 3D-Action-Shooter fehlen: die Geheimräume. Wie üblich sind auch in Jedi Knight die Levels vollgestopft mit Secret Areas. Schauen Sie stets nach oben und unten (Bild auf-/Bild ab-Tasten) und springen Sie auf Rampen, Kisten oder Felsvorsprünge. Einige Räume befinden sich auch unter Kisten, die also zuvor zu zerstören sind. Oftmals sind die Secret Areas zu finden, wenn Sie den Pfad der Tugend, sprich den direkten Weg zum Ende des Levels verlassen. Auch müssen oft Tore, Steinplatten etc. mit dem Lichtschwert zerstört werden, um sie aufzustöbern. Meistens sind dort Goodies wie Healthkits oder Munition zu finden. In Level 1 gibt es insgesamt 6 Secrets, in Level 2 gleich 8, in Level 3 befinden sich ebenfalls 8 Geheimräume, in Level 4 „nur" 6, in Level 5 wieder 6, während es in Level 6 nur einen gibt. In Level 7 sind keine Räume, in Level 8 gibt es 5 Secrets, in Level 9 sogar 10.



Im Haus der Eltern ist es sehr verwinkelt.

Der weitere Überblick: Level 10: 6, Level 11: 0, Level 12: 4, Level 13: 7, Level 14: 0, Level 15: 1, Level 16: 0, Level 17: 6, Level 18: 7, Level 19: 8, Level 20 und 21: 0! Im Internet gibt es zu allen Secret Areas detaillierte, mehrseitige Beschreibungen (siehe Online-Kasten!).

DER MISSIONSÜBERBLICK

Mission 1: Nar Shaddar

Finden Sie 8T88, bevor er mit der Diskette von Kyles Vater verschwinden kann. In der Endsequenz schießen Sie 8T88 den Arm ab, und er fällt samt Datendisc in die Tiefe.

Gehen Sie durch die Korridore; wenn Sie den ersten Aufzug finden, fahren Sie hoch und folgen Sie den Hallen, bis die Cargo Bay mit ihren automatisierten Rampen kommt. Aktivieren Sie die Rampen, damit eine kleine Plattform herunterfährt, sie wird Sie hoch hinaus bringen. Gehen Sie in den roten Raum und aktivieren Sie den Schalter. So können Sie weiter in die Höhe schnellen. Der nächste Schalter aktiviert eine Bodenplatte, also nix wie runter, um mit einem weiteren Schalter eine Plattform herunterfahren zu lassen. Gehen Sie auf die Plattform und berühren Sie den Schalter. Nun geht es wieder hoch. Laufen Sie den Gang entlang, gehen Sie über die Brücke, rechts finden Sie einen Kontrollraum, wo es einen weiteren Schalter gibt. Dieser schließt die Luke, Sie müssen also schnell sein, um wieder herauszukommen. Sind Sie einmal oben (Taste X für Springen!), gehen Sie in den neu erschienenen Raum. Achtung: Hier gibt es viele Gegner! Gehen Sie anschließend durch die linke Tür, und der Level ist beim Durchschreiten des nächsten Gates geschafft!

Mission 2: The Lost Disc

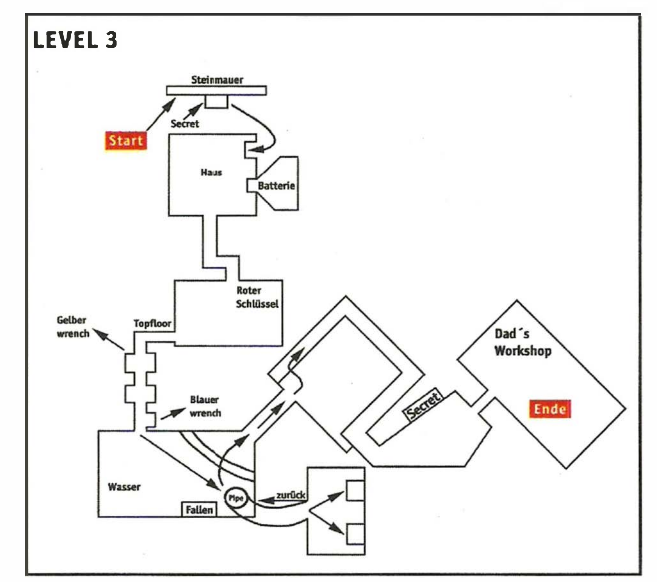
Jetzt müssen Sie es natürlich ausbaden, daß der Arm ab ist, und ihn zurückholen, bevor Sie sich Ihren Weg zum Dach suchen. Schauen Sie herunter, Sie sehen einen Vorsprung. Hüpfen Sie stets herab (immer vorher schauen – Taste Bild auf!), und Sie finden schnell die Diskette. Nun müssen Sie nur noch raus. Werfen Sie dazu einen Blick auf unsere Skizze!

Mission 3: The Return Home to Sulo

Finden Sie WeeGee, den alten Familiendroiden, denn nur er kann die Daten entschlüsseln. Dazu geht es in das verwinkelte Haus der Katarns. Schauen Sie sich die Skizze zur besseren Orientierung an.

Mission 4: The Jedi Lightsaber

Hier bekommen Sie endlich das Lichtschwert. Suchen Sie sich danach durch die Kanäle und Aquädukte, um zum Rendezvouspunkt mit Jan zu gelangen. Im Haus können Sie durch das Auslösen eines Schalters das neuerworbene Lichtschwert ausprobieren. Nach einer kleinen Schwertübung geht es durch ein aufgerissenes Gitter im Boden (im Raum mit den Kisten) in die Kanalisation. Nachdem Sie durch den trockenen Kanal gelaufen sind, finden Sie einen anderen voll mit Wasser. Erforschen Sie ihn und schwimmen Sie unter einem Wasserfall durch. Beim Auftauchen finden Sie eine Rampe, die Ihnen drei Wege anbietet. Einer davon führt „nur" zu einem Secret, einer anderer geht nirgendwohin, während der dritte nach oben führt (links gucken).



Die Gegner auf dem Weg zur Macht

Beginnen wir mit den „normalen" Gegnern, die Sie „an jeder Ecke" treffen können: Die „Stormtroopers" gibt es auch bei Jedi Knight wie Sand am Meer. Sie sind recht dumm und leicht zu besiegen. Die AT-STs sind starke „Walker". Mit dem Lichtschwert kann man ihre Beine durchtrennen, sie werden dann herunterfallen. Die Gamorrean Guards sind ebenfalls kein großes Problem für den jungen Jedi. Da sie mit der Axt hantieren, müssen sie nah herankommen, also können Sie sie von weitem leicht erledigen. Die „grünen" Söldner werden Ihnen überall auflauern, wo Sie sie gerade gar nicht brauchen können. Sie sind jedoch äußerst reaktionsschwach, so daß man sie leicht überrumpeln kann, wenn man schnell schießt. Die fliegenden Droiden sind wahre Zerstörer und können meist mehrere Treffer aushalten. Außerdem fliegen sie oft überraschend an Sie heran, also Vorsicht!

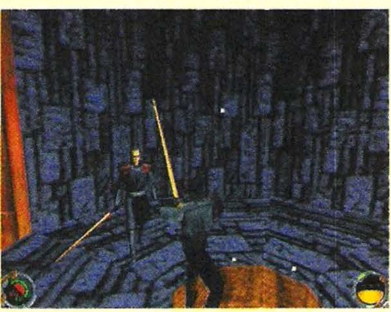


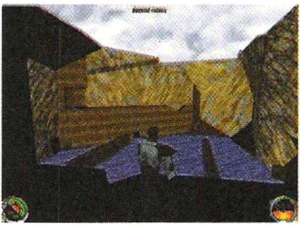


Taktiken gegen die Endgegner:

Die Endgegner sind alle sehr hart zu bekämpfen, der stärkste ist sicherlich Jerec, den Sie im letzten Level erledigen müssen. Er tötete Kyles Vater und nutzt alle Kräfte eines Jedi, versuchen Sie also gar nicht erst, mit etwas anderem als dem Lichtschwert auf ihn „loszugehen". Treffen Sie ihn, wenn er den Luftschacht hoch will, um sich selbst zu heilen, dann rennen Sie zu den Schaltern auf der gegenüberliegenden Seite und aktivieren Sie sie. Das verhindert die Heilung. Nun den Schacht hoch und drauflosschlagen. Auch Sariss (Endgegner in Level 16) wird die Macht mehr nutzen als das Schwert. Versuchen Sie also, sie schnell zu töten. Machen Sie auf jedem Fall von der Selbstheilung Gebrauch und sammeln Sie während des Kampfes die Medkits ein. Keine halbe Portion ist MAW (Endgegner Level 14), auch wenn er so aussieht. Er wurde vom Jedi Master Rahn in zwei Hälften geschnitten, doch er benutzt die Macht, um zu schweben. Beachten Sie, daß er – wenn er in die Enge getrieben wird – schnell verschwinden kann. Halten Sie also die Pace mit ihm, dann sollte er schnell besiegt werden können. In diesem Level entscheiden Sie sich außerdem für eine der beiden Seiten der Macht. Sicher wollen Sie die gute Seite betreten, hoffentlich haben Sie aber zuvor nicht zu viele Unschuldige aus dem Weg geräumt. In Level 20 begegnen Sie Boc. Er hat gleich zwei Lichtschwerter und hüpft wie ein Wilder umher. Benutzen Sie Force Speed, um ihn einzuholen. Die Endgegner in Level 11 sind Gorc und Pic. Gorc ist sehr groß, während Pic sehr klein ist. Pic macht sich häufig unsichtbar, benutzen Sie Force Seeing, um ihn ausfindig zu machen. Versuchen Sie, zuerst den großen Gegner zu erledigen, beachten Sie jedoch, daß er den Jedi Grip benutzt. Nachdem Sie beide getötet haben, rennen Sie wieder hoch, um den Kopf von 8T88 zu holen. Der erste Endgegner, den Sie treffen, ist Yun. Der junge Jedi ist noch im Training und sollte leicht zu schlagen sein. Er hat noch nicht alle Kräfte der dunklen Seite der Macht.






Durch die Kanäle zu Level 4.

Folgen Sie dem Weg und lassen Sie sich anschließend herunterfallen. Auf dem schmalen Pfad gehen Sie, bis Sie eine Art Tank finden. Dort hinein und weiter durch das Loch in der Wand. Es folgen weitere Aquädukte, dann Balken. Wenn Sie über die Balken gekommen sind, schwimmen Sie in den Kern eines Generators und tauchen innen wieder auf. Ein Schalter wird den Wasserstand hochschnellen lassen, bis Sie die Tür ganz oben erreichen können. Folgen Sie dem Pfad, und Sie werden einen Weg ins tiefe Wasser der Kanalisation entdecken. Dort gibt es einiges an Wassergetier, das Sie aus dem Weg räumen müssen. Am Ende des Kanals erwartet Sie der Ausgang. Ein trockener Arm der Kanalisation führt Sie zu einem Abhang. Runterspringen, die Tuskens töten und zum obersten Raum laufen, um den Schalter zu aktivieren. Er öffnet die Hangartür, und Sie können raus. Dieser Level wäre geschafft!

Die Cheats

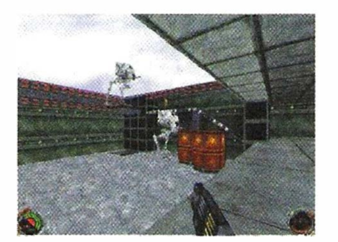
Ja, 3D-Action-Shooter sind beinahe ohne diese magischen kleinen Worte, kurz Cheats, kaum mehr zu schaffen, und auch bei Jedi Knight können Sie der Macht ein wenig nachhelfen. Wenn Sie die Taste T drücken, können Sie die Cheats eingeben und mit Return bestätigen. Der Godmode wird mit „jediwannabe on" aktiviert, der Flugmodus mit „eriamjh", mit „red5" bekommen Sie alle Waffen und mit „wamprat on" alle Items. Heilen kann sich der mittellose Jedi mit „bactame on", während „whiteflag on" die Künstliche Intelligenz der Gegner abschaltet. Wenn Sie „slowmo on" eingeben, wird alles um Sie herum (und auch Sie) zur Schnecke. Haben Sie keine Lust, einen Level durchzuzocken, geben Sie einfach „thereisnotry" ein. Mit „imayoda" werden Sie zum Light Master, mit „sithlord" zum Dark Master. Die gesamte Karte erhalten Sie bei Eingabe von „5858lvr", während Sie mit „yodajammies" Ihre Mana-Vorräte auffüllen. Mit „on" schalten Sie jeweils die Cheats ein, mit „off" wieder aus. Mit „deeznuts" springen Sie zum nächsten Level der Macht. Das Wort „pinotnoir 1" startet den Level mit den gerade vorhandenen Waffen neu. „raccoonking" verwandelt Sie in einen Über-Jedi, das heißt, daß Sie von nun an alle Kräfte der Macht – sowohl die der dunklen als auch der hellen Seite – benutzen können.

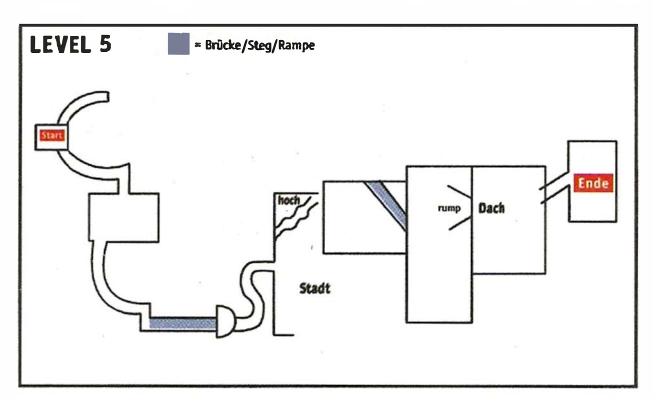
Mission 5: Barons Hed

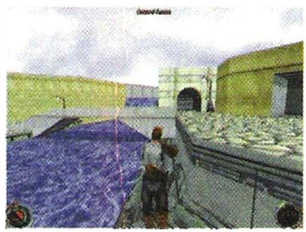
Folgen Sie dem Kanal in die Stadt, finden Sie den Weg zu den Ruinen. Auf der Karte sehen Sie, wie's geht!

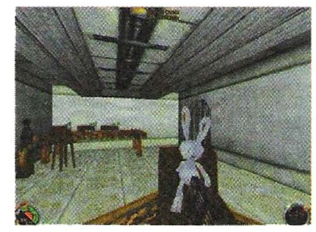
Mission 6: Into the Dark Palace

Eilen Sie durch den Palast und finden Sie einen Weg an den imperialen Stormtroopern vorbei und in den Tower.
Gleich zu Beginn müssen Sie die imperialen Droiden aus dem Weg räumen. Achten Sie auch auf Minen auf dem Boden. Sie sollten zudem die Droiden nicht mit dem Lichtschwert attackieren, da sie sonst zu nah bei Ihnen explodieren und Ihnen schaden könnten. Sie finden schnell eine versperrte Tür (Treppe hoch!), benutzen Sie das Schwert und töten Sie den Droiden hinter der Tür. Einmal draußen, kommen Sie zu einem Raum mit schweren Kampfschäden. Es gibt hier eine Öffnung im Boden, also runter und in den ersten Raum rechts ins Wasser. Sie schwimmen durch den dunklen Kanal und nehmen den linken Weg, bis Sie zu den Stufen zum Kontrollraum gelangen. Einige Droiden warten hier, anschließend geht es links in eine Tür. Im Raum dahinter befinden sich viele Goodies, aber auch einige Stormtrooper. Es geht nach draußen. Der Palast ist gut beschützt, versuchen Sie stets, sich hinter Felsen zu verstecken. Rechts sehen Sie eine Zugbrücke. Das Timing ist hier der Knackpunkt. Sie müssen einen Schalter im linken und einen im rechten Kontrollraum aktivieren. Dann schnell über die Brücke und auf die andere Seite. Nun sehen Sie links ein Fenster, das Sie durch Springen erreichen können. Drinnen suchen Sie den Kontrollraum. Die Tür ist jedoch verschlossen. Betätigen Sie den Schalter rechts, er wird eine Mauer herunterfahren. Gehen Sie auf die andere Seite und betätigen Sie einen weiteren Schalter. Dieser wird eine zweite Mauer in Fahrt bringen. Wenn diese zurückfährt, springen Sie drauf und in den versteckten Raum in der Decke. Dort entfernen Sie das Gitter, um nach unten zu gelangen. Im Raum mit den Troopern werden Sie nach deren Vernichtung einen Fahrstuhl finden. Yun wartet nun auf Sie!


Die Festung in Level 6 ist gut beschützt. Versuchen Sie stets, in Deckung zu bleiben.







In der Stadt in Level 5 gilt es auch Unschuldige zu schützen (wenn Sie auf der hellen Seite der Macht bleiben wollen) (links). Überraschung: Sam aus Sam & Max erwartet Sie in einem Haus in der Stadt (rechts).

Mission 7: Yun – The Dark Youth

Den ersten echten Zweikampf führen Sie gegen Yun. Eine reine Lichtschwert-Kampfmission ohne große Herumlauferei.

Mission 8: Palace Escape

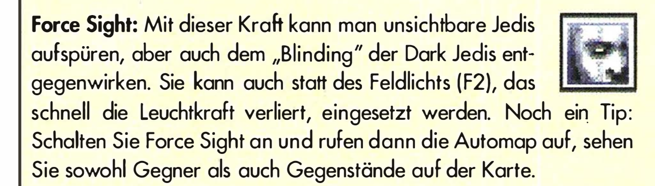
Entkommen Sie aus dem Ballroom und suchen Sie das Shuttle von 8T88. Weg mit den Stormtroopern, und mit dem Fahrstuhl runter. Auf dem Weg nach unten finden Sie einen Geheimgang (zerstören Sie das Gitter mit dem Lichtschwert, drinnen ist ein Schalter). Unten gibt es noch einen Seitengang mit vielen Goodies. Jetzt fahren Sie ganz nach oben aufs obere Deck. Vorsicht

Kräfte der Macht

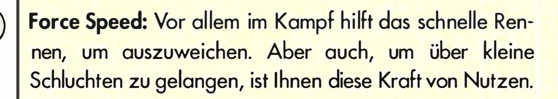
Es gibt etliche Dinge, die ein Jedi-Ritter besser kann als normale Menschen, und Sie haben endlich die Macht, sie zu nutzen. Mit der Taste „Ä" schalten Sie durch die Kräfte, mit F benutzen Sie diese. Wir haben Tips, wie Sie die Kräfte am effektivsten einsetzen.

DIE NEUTRALEN KRÄFTE

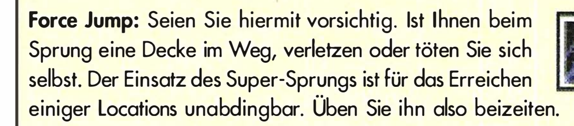
Force Pull: Kann Waffen aus den Händen des Gegners, aber auch Goodies aus entlegenen Ecken „heranzaubern". Im Multiplayer-Game kann man damit dem angeschlagenen Gegner ein Schnippchen schlagen. Jagt er verletzt zu einem Medkit, können Sie es mit dem Force Pull wegreißen und ihn erledigen. Üben Sie diese Kraft, um sie zu einer einfach zu handhabenden Waffe werden zu lassen.



Force Sight: Mit dieser Kraft kann man unsichtbare Jedis aufspüren, aber auch dem „Blinding" der Dark Jedis entgegenwirken. Sie kann auch statt des Feldlichts (F2), das schnell die Leuchtkraft verliert, eingesetzt werden. Noch ein Tip: Schalten Sie Force Sight an und rufen dann die Automap auf, sehen Sie sowohl Gegner als auch Gegenstände auf der Karte.



Force Speed: Vor allem im Kampf hilft das schnelle Rennen, um auszuweichen. Aber auch, um über kleine Schluchten zu gelangen, ist Ihnen diese Kraft von Nutzen.



Force Jump: Seien Sie hiermit vorsichtig. Ist Ihnen beim Sprung eine Decke im Weg, verletzen oder töten Sie sich selbst. Der Einsatz des Super-Sprungs ist für das Erreichen einiger Locations unabdingbar. Üben Sie ihn also beizeiten.



DIE KRÄFTE DER HELLEN SEITE

Force Healing: Heilt Sie, wenn Sie angeschlagen sind. Seien Sie mit dieser Kraft sparsam, nutzen Sie sie wirklich nur in Notfällen, da sie Mana verbraucht, welches Sie für andere Kräfte benötigen. Vor allem im Multiplayermodus brauchen Sie jede verfügbare Energie.

Force Persuasion: Im Single-Modus recht nutzlos, im Multiplayermodus eine tolle Möglichkeit, um „unsichtbar" zu bleiben. Ihr Gegner wird nicht wissen, daß Sie da sind, bis Sie ihm einen neuen Haarschnitt mit dem Lichtschwert verpaßt haben. Im Game können Sie immerhin durch diese Kraft in stark bewachte Areale geraten, ohne aufgespürt zu werden. Um dieser Kraft entgegenzuwirken, benutzen Sie Force Sight, um Ihren Gegner zu sehen.

Force Blinding: Diese Kraft ist perfekt, um Attacken der dunklen Seite wie Deadly Sight oder Grip abzuwehren. Blenden Sie einen Gegner, kann er im übrigen nicht per Force Pull Ihre Waffe aus den Händen reißen, so daß Sie ihn dann auch mit einer starken Waffe erledigen können. Als „Gegenmittel" zum Blinding wenden Sie am besten Force Sight an.

Force Absorb: Die wohl mächtigste Waffe des guten Jedi! Sie nimmt alle angewandten Kräfte auf und fügt sie in Form von Mana Ihren Energievorräten hinzu. Ihre Sterne in diese Kraft zu investieren, ist eine weise Entscheidung. Was tut man gegen Force Absorb? Am einfachsten benutzt man keine Kräfte der Macht. Gegen den Force Throw bietet Force Absorb im übrigen keinen Schutz!



Force Protection: Diese Kraft ist so gewaltig, daß sie auf den ersten Blick unfair erscheint, doch sie hat auch Schwächen. Die Protection schützt vor jeder Kraft, vor Waffen und absorbiert sogar teilweise die Verletzungen durch ein Lichtschwert. Wenn Sie jedoch wissen, daß Ihr Gegner diese Macht besitzt, wissen Sie auch, daß er keinerlei neutrale Kräfte hat. Gegen Force Throw hilft Protection auch nicht, ebenso wie es gegen Blinding keinen Schutz bietet. Es braucht eine große Menge Mana, und wenn Sie bemerken, daß Ihr Gegner diese Kraft nicht benutzt, könnte es heißen, daß er kein Mana mehr hat. Nun sind also Ihre konventionellen Waffen am Zug.



DIE DUNKLEN MÄCHTE

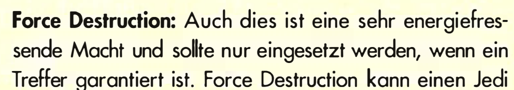


Force Grip: Nehmen Sie Ihren Kontrahenten in den Grip und schießen Sie mit explodierenden Pfeilen auf ihn. Achtung: Er kann aber schießen und herumlaufen.



Force Throw: Hauptsächlich als Gegenmittel gegen Force Protection einzusetzen.

Force Lightning: Diese Kraft verbraucht Mana wie Brot und ist schwer zielsicher einzusetzen. In kleinen Räumen kann sie dennoch sehr wirksam sein. Auch unter Wasser ist diese Kraft einsetzbar. Um sich vor den Blitzen zu schützen, sollten Sie ihnen aus dem Weg gehen (Force Speed).





Force Destruction: Auch dies ist eine sehr energiefressende Macht und sollte nur eingesetzt werden, wenn ein Treffer garantiert ist. Force Destruction kann einen Jedi nicht vom Gebrauch der Force Protection abhalten, doch er wird herumtaumeln und könnte stürzen, wenn Sie es gut timen. Am besten setzen Sie Force Speed als Konter gegen Destruction ein. Mit Force Absorb bekommen Sie die Mana der fremden Kraft hinzugefügt.



Deadly Sight: Diese Kraft verhindert, daß Sie neutrale Mächte benutzen, dafür ist sie eine sehr gefährliche Waffe. Am besten bleiben Sie außer Reichweite oder versuchen, das Blinding anzuwenden.

vor dem Tie-Bomber. An der Klippe ist ein Vorsprung (unten), auf dem Sie bis aufs Dach gelangen. Sie finden vier tunnelartige Löcher im Dachabgrund. Fallen Sie in eines der vier (sehr schwierig, vorher abspeichern). Auf dem Boden achten Sie auf die seltsam aussehende Struktur. Geheimraum! Folgen Sie dem Tunnel bis zum Kontrollraum. Achten Sie auf den Hinterhalt! Rennen Sie die Rampe herunter zu einem Fahrstuhl, der zu einem Raum mit einem anderen Fahrstuhl führen wird. Diesen fahren Sie hinunter und bekämpfen das Monster mit dem Lichtschwert (vorher wieder abspeichern). Gehen Sie in den Raum, aus dem das Monster kam, und betätigen Sie alle Schalter. Zurück zu den Fahrstühlen und hoch. Im ersten springen Sie durch die Öffnung hoch und zu einem der Balken im Schacht. Von hier sehen Sie einen Teil der Wand, zu dem Sie springen können. Es gibt hier ein Gitter, durch das man hindurchgehen kann. Folgen Sie dem Ventilatorsystem bis zu weiteren Balken. Nehmen Sie die oberen Balken und fallen Sie einfach auf die andere Seite. Einmal aus dem Ventilator, fallen Sie auf den sich bewegenden Fahrstuhl und weiter zu dem anderen Fahrstuhl. Sie sehen eine kreisförmige Öffnung. Rein da, und auf einen tiefen Fall vorbereiten. Achtung:

Multiplayer: Spaß im Netz

Großen Wert hat LucasArts bei Jedi Knight auf die Gunst der Fans des Mehrspielermodus gelegt. Insgesamt finden sich 28 verschieden aussehende Spielertypen – vom Stormtrooper über verschiedene Kyles bis hin zum C3PO-Typus –, in die Sie sich im Netz verwandeln können, um mit Ihren Freunden das Lichtschwert zu schwingen. Bis zu acht können über ein lokales Netzwerk (LAN) spielen, während über das Internet vier Spieler am Start sein können. Jeder Spieler muß eine Jedi Knight-CD im Laufwerk haben, wobei beide CDs zum Spielen benutzt werden können. Es spricht also nichts dagegen, einem Freund Ihre zweite CD zu leihen. Am einfachsten ist das Spielen über die GameZone im Internet. Unter **http://www.zone.com** erreichen Sie das Spielfeld, in dem schon unzählige Spieler aus der ganzen Welt auf Sie warten. Lediglich einen Screennamen und ein Paßwort müssen Sie registrieren lassen, kosten tut die Zone nichts (abgesehen von den Telefongebühren und den Onlinegebühren an Ihren Provider). Sie müssen jedoch den Internet Explorer von Microsoft benutzen, Netscape funktioniert leider nicht.
Sie können Ihrem erstellten Charakter einen der acht Machtgrade zuteilen: Von keinem Stern (Uninitiierter) bis hin zu 24 Sternen (Dunkler Lord/Lord) sind Unterteilungen möglich. Als Mehrspielerlevel existiert ein schon übliches „Capture the Flag", aber auch sechs verschiedene Jedi-Trainingslevels. In diesen Levels können Sie Ihre Künste gegen andere Spieler testen. Ist „Team Play" nicht aktiviert, geht es nur gegen jeden Spieler, wird „Team Play" jedoch aktiviert, teilt der Computer automatisch die Spieler in Mannschaften ein.





Die Trainingslevels
Nar Shaddaa Loading Terminal: Der medizinische Roboter 2-1B befindet sich in einem Raum über dem Haupteingang. Nähern Sie sich ihm, können Sie durch einen Druck auf die Leertaste geheilt werden – leider nur alle 15 Minuten.
Bespin Mining Station: Szenario ist eine Gasförderstation in den Wolken. Hier kann man leicht von den schmalen Stegen fallen.
Blades of death: Ein Drei-Etagen-Labyrinth mit einem tödlichen Ventilator in der Mitte, schwach beleuchtet.
Canyon Oasis: Viele weite Plätze lassen dramatische Schlachten zu.
The Valley of the Jedi Tower: Hier können Sie lediglich die Lichtschwerter einsetzen.
Battleground Jedi: ebenfalls nur Lichtschwerter.

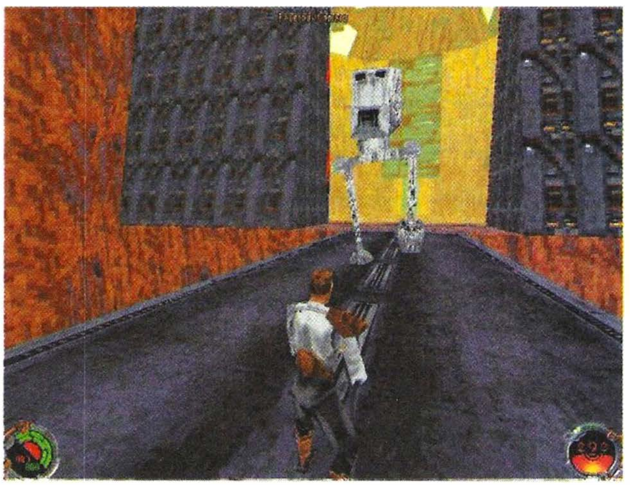
Nicht vom Gebäude fallen! Nun links! Von einer Röhre springen Sie auf die nächste bis zu einem Fahrstuhlschacht. Da geht's jedoch nicht rein, suchen Sie nach einem dunklen Loch, um durchzuschlüpfen. Hier warten wieder Troopers. Nun in den Fahrstuhl und ganz nach oben, wo Jan wartet. Beeilen Sie sich, um nicht zu spät zu kommen.

Mission 9: Fuel Station Launch

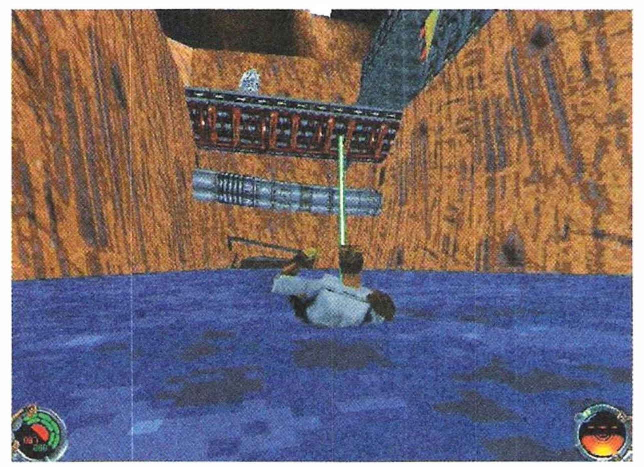
Der Level aus der Demoversion: Durch das Füllen der Pumpen gelangen Sie in das Schiff. Die Treppen geht's rauf bis zur verschlossenen Tür. Links springen Sie auf die Röhren, gehen hinten herum und rennen durch einen Tunnel. Im Kontrollraum finden Sie den gelben Schlüssel. Nun springen Sie über die Felsschlucht auf die andere Seite. Gehen Sie jetzt zurück zur Tür, sie läßt sich nun öffnen. Im Spiralflur gehen Sie abwärts bis zu einem Schalter. Auf dieser Etage ist auch ein Fahrstuhl, nehmen Sie ihn in Richtung abwärts. Schauen Sie nach einer kleinen Tür, die Sie nur betreten können, wenn Sie kriechen. Gehen Sie bis zum Ende der Halle und lassen Sie sich rechts runterfallen. Zweimal links finden Sie im Dunklen versteckt einen kleinen Fahrstuhl. Hoch geht's, denn dort finden Sie einen Schraubenschlüssel. Mit dem Schlüssel geht es zur Hauptstation nach unten. Benutzen Sie den Schlüssel, um eine Tür zum Benzinlager zu öffnen. Gehen Sie abwärts (anschließend Fahrstuhl benutzen!) und suchen Sie die Benzintanks. Gehen Sie rechts durch eine Tür und betätigen Sie alle drei Schalter rechts, anschließend geht es abwärts zum Fahrstuhl. Sie waten bald durch das Benzin. Benutzen Sie hier keine Waffen. Um die runden Tore zu öffnen, drücken Sie die Schalter an der Seite. Sie müssen immer die vorherige Tür verschlossen haben, bevor Sie eine neue öffnen. An der Gabelung können Sie beide Wege gehen. Nach einem kleinen Spaziergang durch die Röhren kommen Sie in einem runden Raum an. Gehen Sie in die Mitte und durch das Gitter (Lichtschwert benutzen!). Am Boden gehen Sie rechts in einen Raum, anschlie-



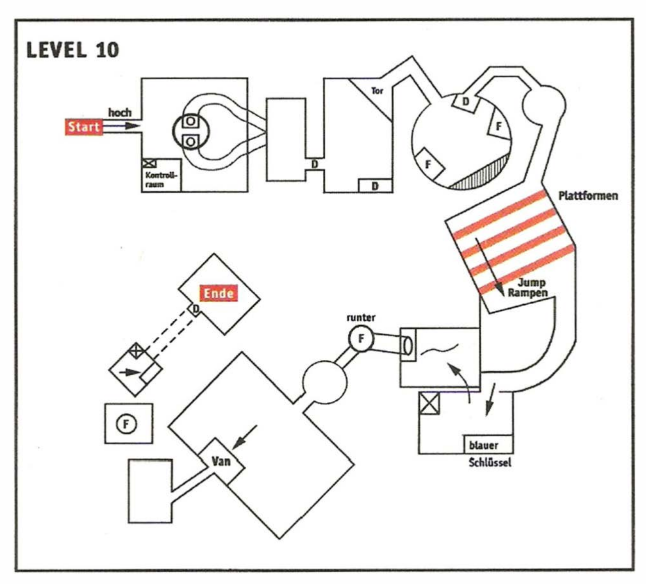
Im 13. Level wenden Sie sich nach links, rechts wartet eine Mine.



Ein harter Brocken erwartet Sie am Ende von Level 13.



Über den unteren Steg müssen Sie nachher klettern.



ßend die Treppen hoch. Finden Sie den Fahrstuhl, um in den dritten Stock zu fahren. Hier gibt es einen weiteren Fahrstuhl: hochfahren! Klettern Sie auf die Röhren und folgen Sie dem Weg, bevor Sie sich links herunterfallen lassen. Noch einmal runter und anschließend auf das Schiff. Der Level ist beendet!

Mission 10: 8T88's Reward

Finden Sie 8T88's Schiff. Auf unserer Karte können Sie sich den Weg einprägen.

Mission 11: The Brothers of Sith

Gorc und Pic wollen im Zweikampf besiegt werden. Um den kleineren der beiden zu sehen (er macht sich ständig unsichtbar), schalten Sie auf „Force Seeing". Danach steht die erste Entscheidung an, ob Sie zur dunklen oder hellen Seite der Macht streben.

Mission 12: Escape with the Map

Treffen Sie Jan und die Crow. Auf der Karte finden Sie eine Wegbeschreibung.

Mission 13: The Last Planet of Jedi

Durch die Canyons und die Flüsse waten Sie, um die Gegner zu entwaffnen und ins Gebäude zu kommen. Auf unserer Karte sehen Sie den Weg, den Sie zu beschreiten haben.

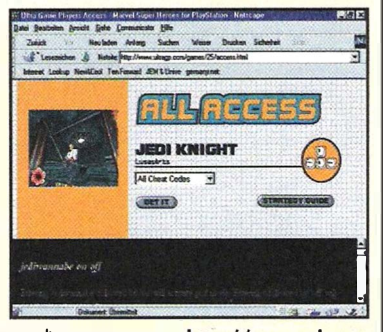
LEVEL 12

Kontrollraum
blauer Schlüssel
roter Schlüssel
F
1. gelber Schlüssel
2. grüner Schlüssel
T
hoch
Außen
Jan treffen
Ende

F = Fahrstuhl   T = Tür

Möge die Telekom mit dir sein...

Jedi Knight rules – zumindest im Internet. Schon vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin gab es Hunderte von Seiten, die auf die Ankunft des „Software-Messias" warteten. Mittlerweile ist auf diesen Seiten sogar eine ganze Menge zu finden.
Unter http://jedi.questgate.net/ , http://www.votj.com/ , http://outpost.simplenet.com/JediKnight/ , http://jediknight.scorched.com/ oder http://www.jediknight.allgames.com/ finden Online-Jedis alles Wissenswerte über das Spiel selber. Cheatcodes, Game-Walkthroughs, Waffen- und Gegnerbeschreibungen, Multiplayertricks, erste Patches und vieles mehr kann heruntergeladen werden. Wer außerdem noch Utilities wie die GOB-Extraktoren (entpacken Archivdateien aus Jedi Knight) oder ein File sucht, das Kyle in einen AT-ST verwandelt, ist hier ebenfalls an der richtigen Stelle.



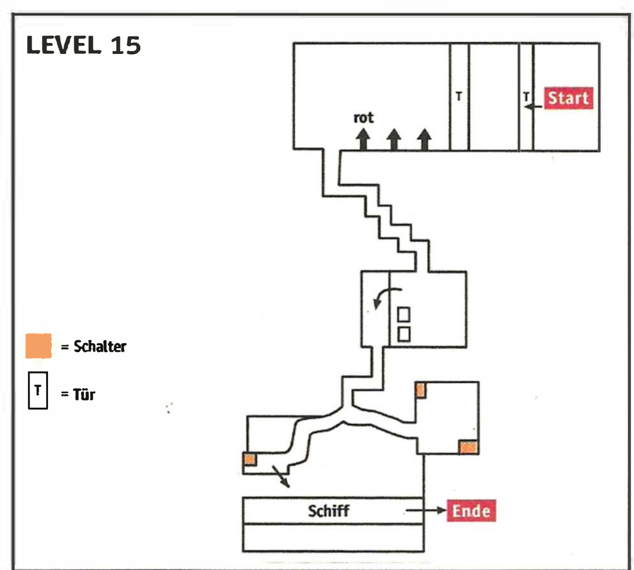
Mittlerweile gibt es schon erste selbsterstellte Level und zahlreiche Dateien, um Ihrem Multiplayer-charakter ein anderes Aussehen zu geben. So können Sie beispielsweise als Duke Nukem durch das Jedi-Knight-Universum schleichen. Weniger informativ ist da die offizielle LucasArts-Homepage, die man unter http://www. lucasarts.com/ erreichen kann.

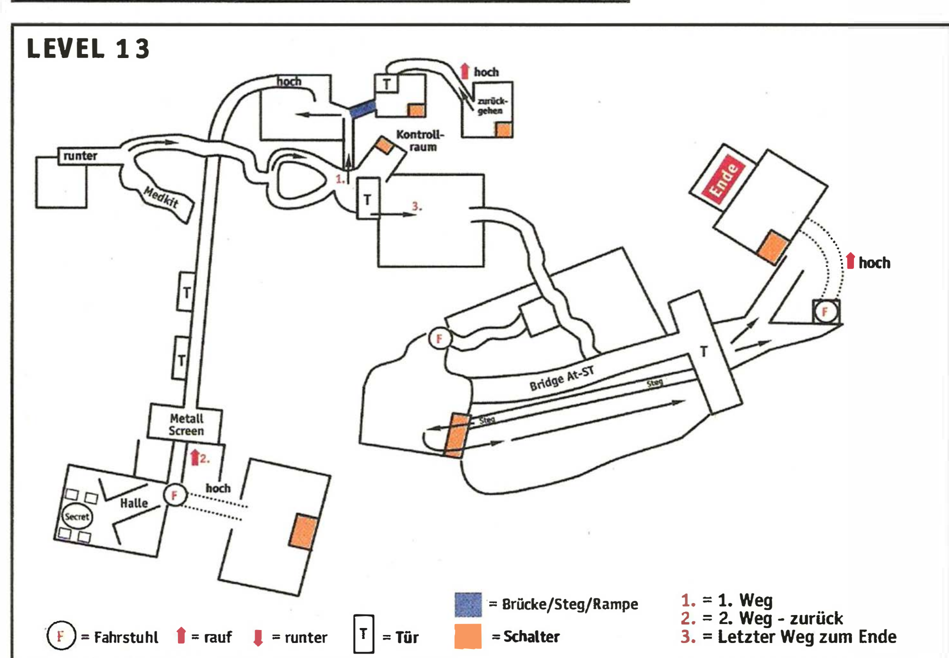
Mission 14: MAW

Der Zweikampf gegen MAW bringt zwei weitere Sterne.

Mission 15: The Falling Ship

Rennen Sie zur Landebay, bevor das Schiff dort einschlägt. In diesem Level ist ein Geheimraum versteckt. Siehe Karte!





Mission 16: Sariss

Und wieder ein Zweikampf (gegen Sariss), der zwei Sterne bringt.

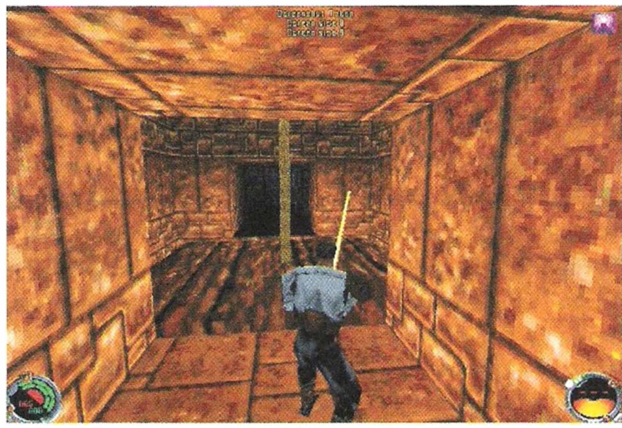
Mission 17: The Valley Tower Ascent

Aktivieren Sie das Cargo-Conveying-System. Es wird helfen, den äußeren Perimeter des Tales zu erreichen. Gehen Sie den Aufgang hoch und aktivieren Sie den Schalter, jetzt geht es mit dem Fahrstuhl hoch. Gehen Sie durch den Ventilator, bis Sie zu einem Raum gelangen, der einen langen Durchgang hat. Fallen Sie durch. Landen Sie auf der Plattform auf der Gegenseite und betätigen Sie den Schalter. Töten Sie die Wachen und reiten Sie auf den Boxen wieder hoch. Nun gehen Sie wieder zurück zu dem Raum mit dem Fahrstuhl, zu den zwei Rampen führen. Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und hüpfen Sie auf eine der Boxen bis in den oberen Steg. Hier gibt es einige Goodies zu finden. Nun springen Sie runter und gehen in den Raum, in dem die Boxen hochfliegen. Nehmen Sie eine der Boxen, um nach oben zu gelangen. Auf diesem Weg sehen Sie ein mehreckiges Loch, nichts wie rein. Mit dem Luftwirbler geht es hoch, nehmen Sie dann den Fahrstuhl nach oben und gehen Sie in den Kontrollraum. Mit dem kleinen Fahrstuhl geht es wieder herunter, und nun springen Sie in den Lufttunnel. Achten Sie darauf, daß der Wind sich gelegt hat. Einmal drüben, betätigen Sie den Schalter und gehen wieder zurück. Nehmen Sie die bewegliche Plattform zur anderen Seite. Dort schauen Sie auf den Felsen (unter Ihnen) und springen drauf, nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und gehen Sie immer weiter hoch. Ganz oben laufen Sie einmal herum und nehmen den riesigen, schmalen Fahrstuhl nach oben. Am Luftwirbler geht es auf die Plattform rechts. Springen Sie selbst dorthin, nehmen Sie besser nicht den Luftwirbler. Durch die dunklen Gänge finden Sie einen weiteren Ventilator. Einfach geradeaus und mit

dem Fahrstuhl zwei Stockwerke tiefer fahren. Betätigen Sie den Schalter und folgen Sie dem Korridor nach unten. Betätigen Sie den nächsten Schalter, den Sie erblicken. Nun springen Sie in den Windtunnel und fallen durch das Loch unter Ihnen. Nun schalten Sie den Hauptschalter nach unten und gehen mit dem rechten Fahrstuhl wieder nach oben. Gehen Sie die erste Möglichkeit rechts, und Sie finden sich in einem riesigen Raum wieder. Gehen Sie den schmalen Weg hoch und schalten Sie einmal mehr. Nehmen Sie nun den riesigen Ventilator (auf dem Boden), um nach oben zu gelangen. Nehmen Sie nun irgendeinen Fahrstuhl nach oben, und es ist geschafft!

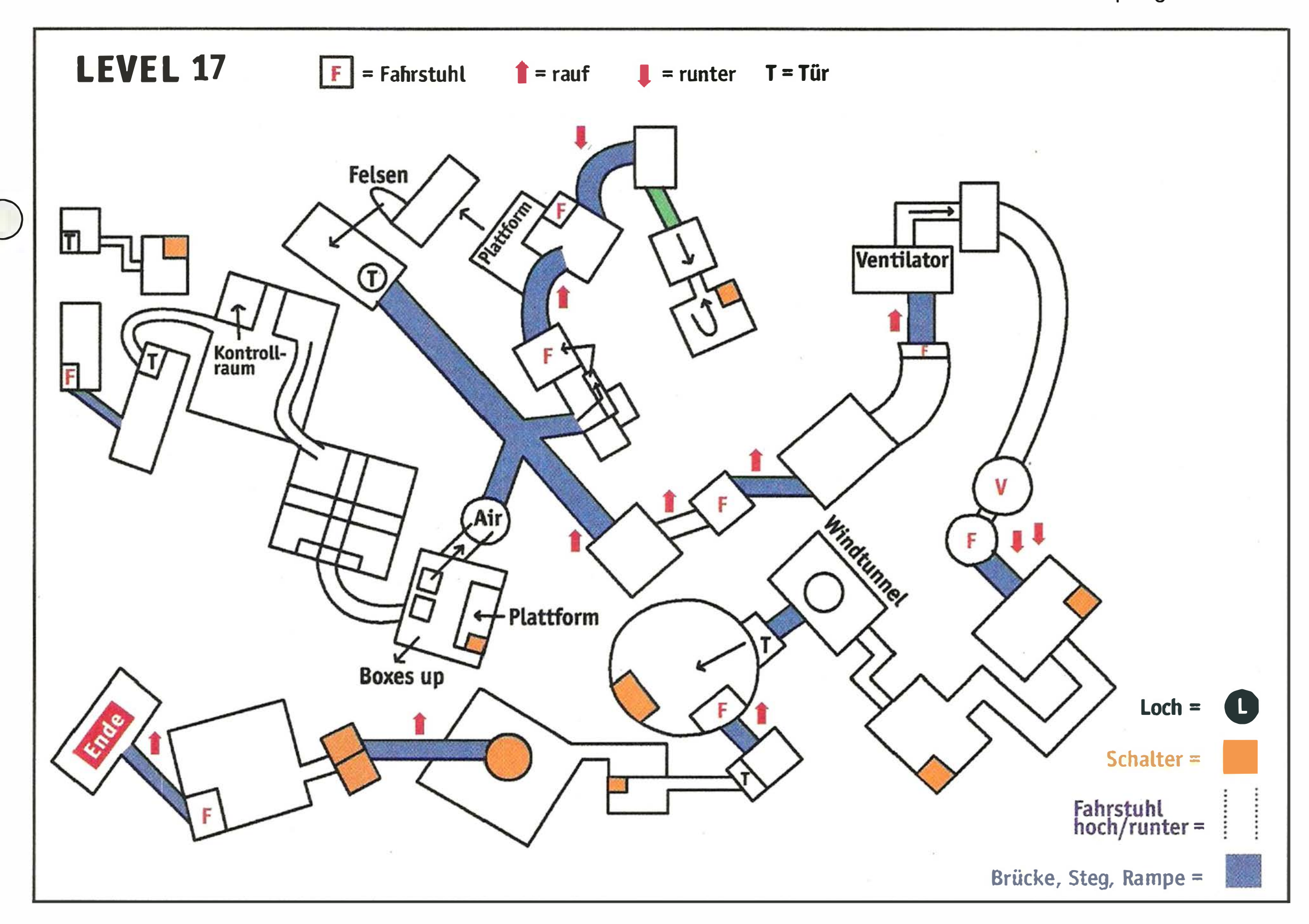
Mission 18: Descent into the Valley

Es geht durch lange Tunnel geradeaus in die Tiefe, bis Sie einen Fahrstuhl finden. Stellen Sie sich drauf, und „jumpen" Sie wieder herunter, wenn er hochfährt, um in das so entstandene Loch im Boden zu klettern. Laufen Sie durch die Gänge, bis Sie einen Raum erreichen, in dem geradeaus ein Fahrstuhl und links ein Durchgang zu sehen ist. Gehen Sie durch den Durchgang und rennen in den Raum, wo Sie einen Schlüssel finden. Nun wieder zurück zu der Tür an einer Biegung, die vorher verschlossen war. Das ist der Kontrollraum. Betätigen Sie den Schalter, und zurück in die Richtung, wo Sie den Schlüssel her haben. Gehen Sie durch den Raum, wo einst der Schlüssel war, und betätigen Sie den Schalter, der den großen Felsbrocken in Bewegung setzt. Springen Sie auf den Brocken und dann zur Seite. Nun lassen Sie sich in den darunterliegenden Raum fallen und nehmen den Fahrstuhl. Gehen Sie in den nächsten Kontrollraum und betätigen Sie die Schalttafel. Ein Felsbrocken wird sich zu drehen beginnen. Gehen Sie aus dem Raum, nach rechts, und nutzen Sie Ihre



Schneiden Sie in Level 19 das Seil durch.

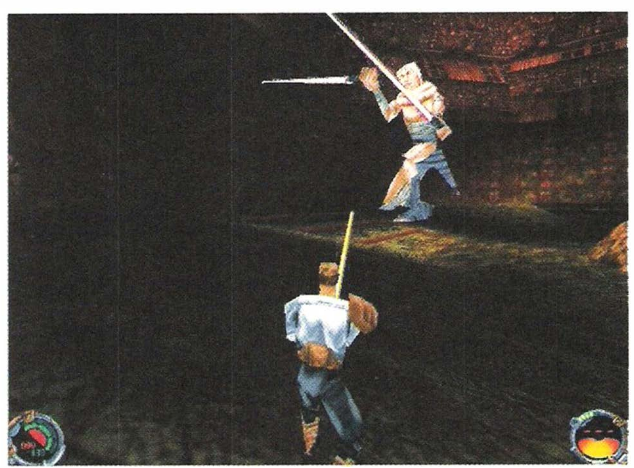
Sprungkraft, um höher zu gelangen. Nun springt man auf den rotierenden Brocken und rennt auf die andere Seite. Danach müssen Sie wieder auf den Brocken (wenn er sich neigt), um in den Raum rechts unten zu gelangen. Folgen Sie der Passage, bis Sie zu den drei grünen Schaltern gelangen. Aktivieren Sie sie und fahren Sie mit dem Fahrstuhl, laufen Sie bis zu einem Abgrund. Jetzt wird es knifflig: Springen Sie auf die Plattform unter Ihnen, dann drehen Sie sich und hüpfen auf die Plattform gegenüber. So geht es weiter, bis Sie auf der triangelförmigen Plattform sind. Jetzt sehen Sie einen schmalen Steg rechts, da drauf, dann hoch, um den Schalter zu aktivieren, der eine Plattform (unter Ihnen) hochfährt. Da muß man drauf, danach geht es weiter die Rampen hoch bis zum obersten Stockwerk. Anschließend geht es über einen sehr, sehr schmalen Steg, dann hinunter zu einer anderen kleinen Ecke. Im Raum mit dem gelben Kraftfeld schalten Sie den Power-Schalter aus und springen den Luft-



schacht hinunter. Bald sehen Sie ein Gitter unter sich. Zerstören Sie es, und der Level ist geschafft.

Mission 19: The Valley of the Jedi

Am Anfang geht es immer geradeaus: Folgen Sie dem Fahrstuhl herunter und durchstöbern Sie den Canyon. Bald finden Sie eine Höhle, die sich in zwei Richtungen gabelt. Gehen Sie rechts herum. Wenn Sie in einer dunklen Halle angekommen sind, gehen Sie nach links und schaffen Sie die zwei großen Monster aus dem Weg, bevor Sie in das Loch im Boden klettern. Sie müssen in den ersten Raum gelangen, wenn Sie ganz durchfallen, gehen Sie wieder hoch und versuchen Sie es noch einmal. Folgen Sie dem Gang nach oben, bis Sie einen Raum voller Stormtroopers finden. Nun geht es wieder abwärts, gehen Sie, bis Sie einen Gang mit einer Steintür finden. Dort gibt es an der Seite einen Schalter. Drücken Sie diesen so lange, bis die Tür ganz offen steht. Dann drücken Sie noch einmal drauf und huschen schnell durch die wieder zufallende Tür. Einige Meter weiter unten befindet sich ein weiterer Schalter. Verfahren Sie hier genauso und begeben Sie sich auf die andere Seite. Sie sehen einen Steinblock, der von einem Seil gehalten wird. Springen Sie auf den Block und schneiden Sie das Seil durch. Nun geht es zurück (Luftschacht in der Wand) zur ersten Steintür, die Sie vorher geschlossen haben. Öffnen Sie sie weit und gehen Sie wieder in den Raum, in dem Sie das Seil durchgeschnitten haben. Springen Sie herum, bis Sie einen weiteren Steinblock an einem Seil finden. Schneiden Sie es nicht durch, gehen Sie statt dessen zur anderen Seite, die Rampe hoch und fallen Sie herab. Räumen Sie alle Gegner aus dem Weg und öffnen Sie die große Tür. Ein AT-ST wartet auf Sie, also weg damit, und Sie bekommen den roten Schlüssel.


Borc bekämpft Sie mit zwei Schwertern (oben). Das Böse erwartet Sie in der letzten Mission.

Mission 20: Boc

Bekämpfen Sie den mit zwei Lichtschwertern herumwerkelnden Boc.

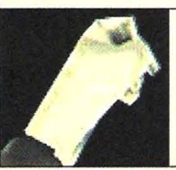
Mission 21: Jerec

Benutzen Sie gar nicht erst andere Waffen als das Schwert, Jerec wird Sie ihnen sowieso mit der Macht wegholen.

Thorsten Seiffert ■

Spielsteuerung

Obwohl die Macht mit Ihnen sein sollte, ist Ihr Alter ego Kyle bis an die Zähne bewaffnet. Die verfügbaren Waffen im Überblick:


Taste 1: Fäuste
Nutzen Sie die Fäuste nur, wenn nichts anderes in Reichweite ist. Als „Zweitfunktion" können Sie auch treten. Die Zweitfunktionen aktivieren Sie mit der Taste Y.


Taste 2: Bryar Pistole
Diese gab es in leicht veränderter Form schon im ersten Teil. Mit ihr kann man sehr gezielt schießen. Leider ist sie etwas feuerschwach.


Taste 3: Stormtrooper-Gewehr
Es schießt schnell und verbraucht eine Menge Munition, wenn Sie also sparen müssen, ist dies die falsche Waffe, für einen Hinterhalt jedoch genau die richtige.


Taste 4: Thermal Detonator
Eine Handgranate. Mit ihr können Sie aus der Ferne (oder um eine Ecke) Gegner erledigen. Je länger man die Feuertaste gedrückt hält, desto weiter der Wurf. Als Sekundärfunktion explodiert sie erst nach 3 Sekunden.


Taste 5: Bowcaster
Der Bowcaster ist eine Waffe der Wookies. Sie schießt einen Energiepfeil ab (Sekundärfunktion: abprallender Energiepfeil).


Taste 6: Repeater Rifle
Am besten, wenn Sie schnelle, viele und dabei genaue Schüsse aus der Ferne abgeben möchten. Als Sekundärfunktion feuert sie gleich dreimal. Haben Sie genügend Munition, ist diese Waffe die beste Wahl.


Taste 7: Rail Detonator
Verursacht eine Riesenmenge Schaden und sollte nicht zu nah an Wänden abgefeuert werden.


Taste 8: Sequenzer Charge
Ist ebenfalls bereits aus Teil 1 bekannt. Pappen Sie das Ding an die Wand, und schon haben Sie einen netten Hinterhalt. Die Sekundärfunktion ist eine bewegungssensitive Zündung.

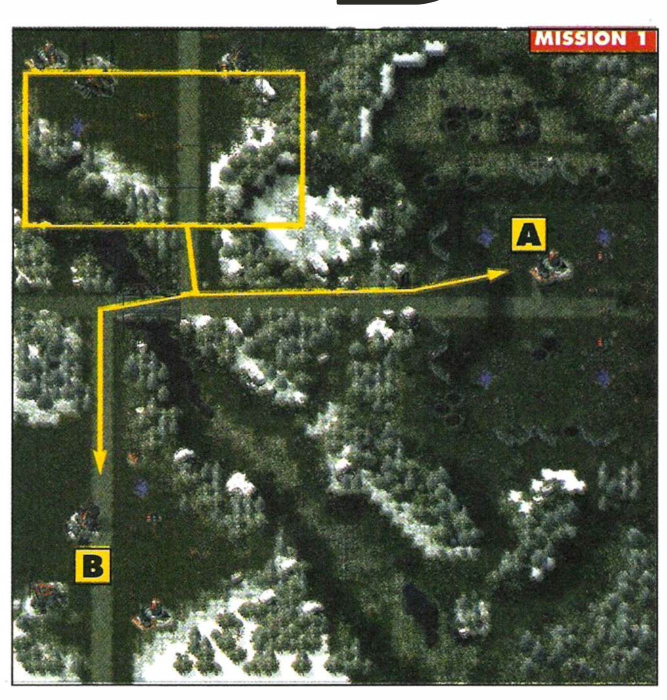

Taste 9: Concussion Rifle
Die (für Sie selbst) gefährlichste Waffe. Das Gewehr sollte nur benutzt werden, um Ziele aus weiter Ferne auszuradieren.


Taste 0: Lichtschwert
Last but not least: die ultimative Jedi-Waffe. Mit dem Schwert können Sie nicht nur atemberaubende Nahkämpfe abliefern, es eignet sich auch zunehmend, um Schüsse abzuwehren, je weiter sich Ihre Jedi-Kräfte entwickeln (Sekundärfunktion: kombinierter Schwertstreich).

Komplettlösung – Teil 2

Dark Reign

Komplettlösungen heißen so, weil sie komplett sind. Daher lösen wir diesmal die verbleibenden zwölf Imperium-Missionen des Echtzeitstrategiespiels Dark Reign aus dem Hause Activision. Außerdem im Angebot: die alles entscheidende Schlacht – der Showdown in Level 13 wird natürlich auch mit Text und Bild dokumentiert.



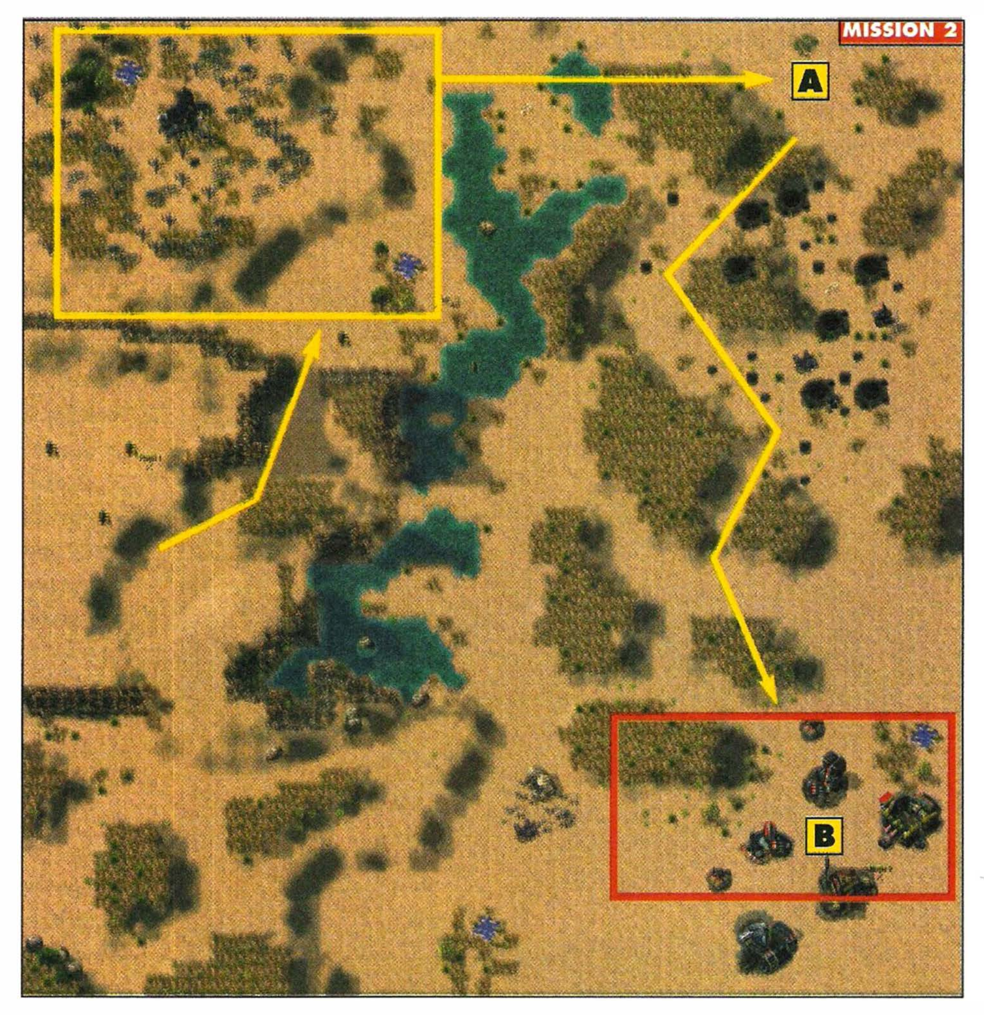


Mission 1: Überfall auf Alcine

Bauen Sie eine Ausbildungseinrichtung und eine Montagefabrik. Sammeln Sie einige Einheiten, und greifen Sie zunächst die Fördereinrichtungen bei A, dann die Basis bei Punkt B an.

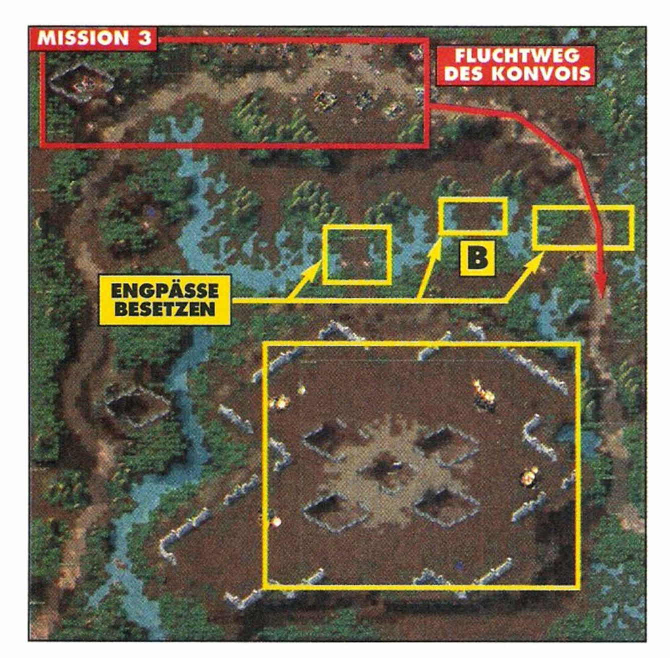
Mission 2: Gifthimmel

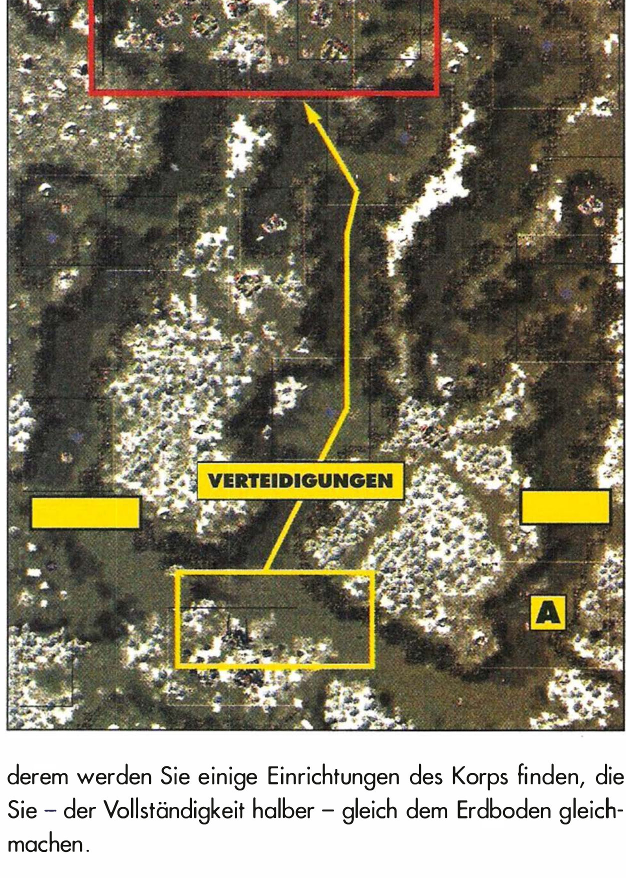
Errichten Sie Ihre Basis in der Nähe der Wasserquellen. Sammeln Sie einige Truppen, um zu der Taelonquelle bei A vorzustoßen. Die Plasmageschütze errichten Sie am besten südlich Ihrer Basis und bei Punkt A. Wenn Sie genügend Truppen haben, schlagen Sie sich zu der feindlichen Basis bei Punkt B durch.



Mission 3: Gefangenenausbruch

1. Bessern Sie zunächst Ihre Basis aus. Schützen Sie Ihre Nordflanke mit Plasmageschützen. Erobern Sie auch das Waldstück östlich Ihrer Basis. Bringen Sie die drei Engpässe im Norden unter Ihre Kontrolle, und erobern Sie die Wasserquelle bei Punkt B. Jetzt haben Sie erst einmal Ruhe vor gegnerischen Angriffen auf Ihren Stützpunkt.
2. Mit einer Panzertruppe können Sie dann die entflohenen Gefangenen bei Punkt A aufspüren.
3. Sobald Sie die Basis des Korps angreifen, wird der Konvoi flüchten! Fangen Sie ihn ab, und die Mission ist erfolgreich beendet.



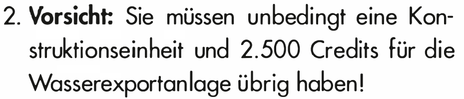


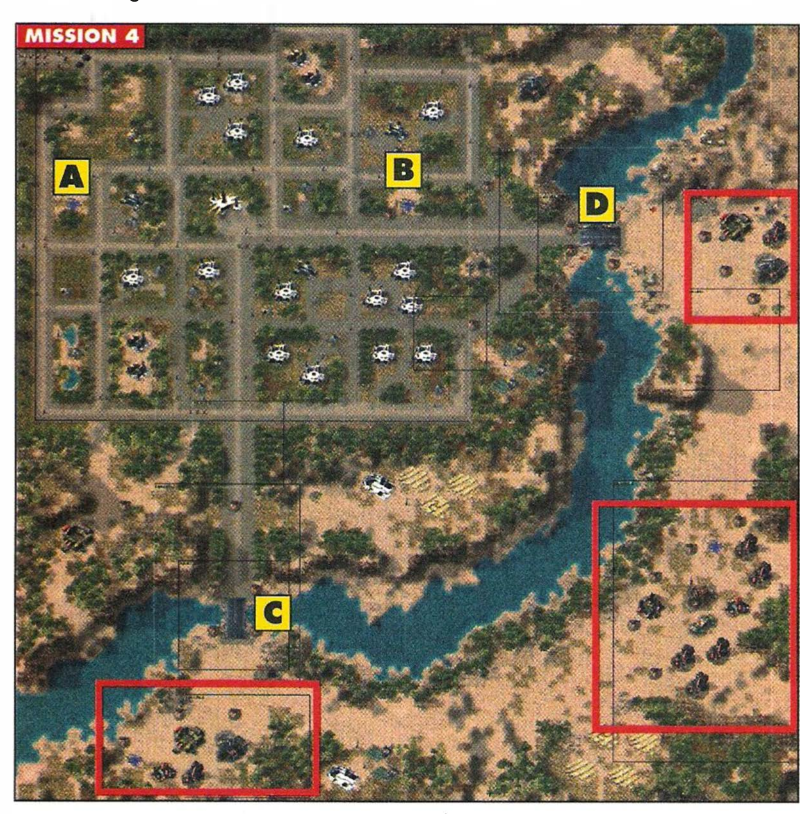
Mission 4: Besetzung von Teron

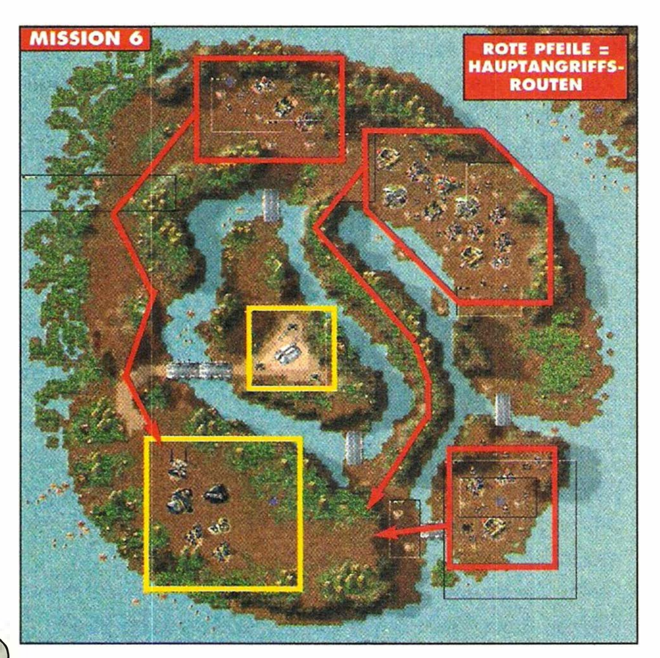
1. Errichten Sie Ihre Basis und sichern Sie so bald wie möglich die Wasserquellen bei A und B. An den Außenbezirken Ihres Stützpunktes sollten Sie Plasmakanonen bauen und diese durch Panzer und Infanterie verstärken. Bevor Sie sich dann um die aufmüpfige Bevölkerung kümmern, müssen Sie sich den Brücken (C und D) widmen.
2. Sammeln Sie pro Brückenangriff einen Pulk von ca. 10-15 Panzern und eine ähnlich große Gruppe von Cyborgs. Stürmen Sie dann mit dieser Truppe die Brücken. Sie müssen pro Brücke zwei Laserkanonen ausschalten und noch mit eventuell nachrückenden Freiheitskorpseinheiten fertig werden.
3. Wenn Sie beide Brücken vernichtet haben, durchkämmen Sie das Inselgebiet auf der Suche nach den Zivilisten. Unter anderem werden Sie einige Einrichtungen des Korps finden, die Sie – der Vollständigkeit halber – gleich dem Erdboden gleichmachen.

Mission 5: Kendrick Wassereinsatz

1. Da in absehbarer Zeit Ihr Startkapital aufgebraucht sein wird, muß so bald wie möglich eine Wasserquelle erobert werden. Schicken Sie Ihren Erztransporter zu der Taelonquelle im äußersten Südwesten, und bauen Sie neben der Quelle gleich ein zweites Kraftwerk. Plazieren Sie Plasmakanonen und je einen oder zwei Tachyonkanonenpanzer an den Zugängen zu Ihrer Basis und sammeln Sie eine kleine Angriffstruppe.
2. **Vorsicht:** Sie müssen unbedingt eine Konstruktionseinheit und 2.500 Credits für die Wasserexportanlage übrig haben!
3. Stürmen Sie mit dieser Truppe die Wasserquelle östlich Ihrer Basis. Der Feind schlägt hier so gut wie nicht zurück und macht dieses Vorkommen dadurch sicher. Verstärken Sie nach und nach die Verteidigung im Westen. Plazieren Sie Infanteristen auf den Anhöhen, um vor gegnerischen Hinterhalten geschützt zu sein.
4. Sammeln Sie jetzt genügend Panzer, um in der Mitte der Karte nach Norden durchzustoßen. Auf dem Weg befinden sich zwei weitere Wasservorkommen, die Sie zusätzlich ausbeuten und sichern sollten. Jetzt haben Sie genügend Geld, um das Freiheitskorps von dieser Karte zu verbannen.







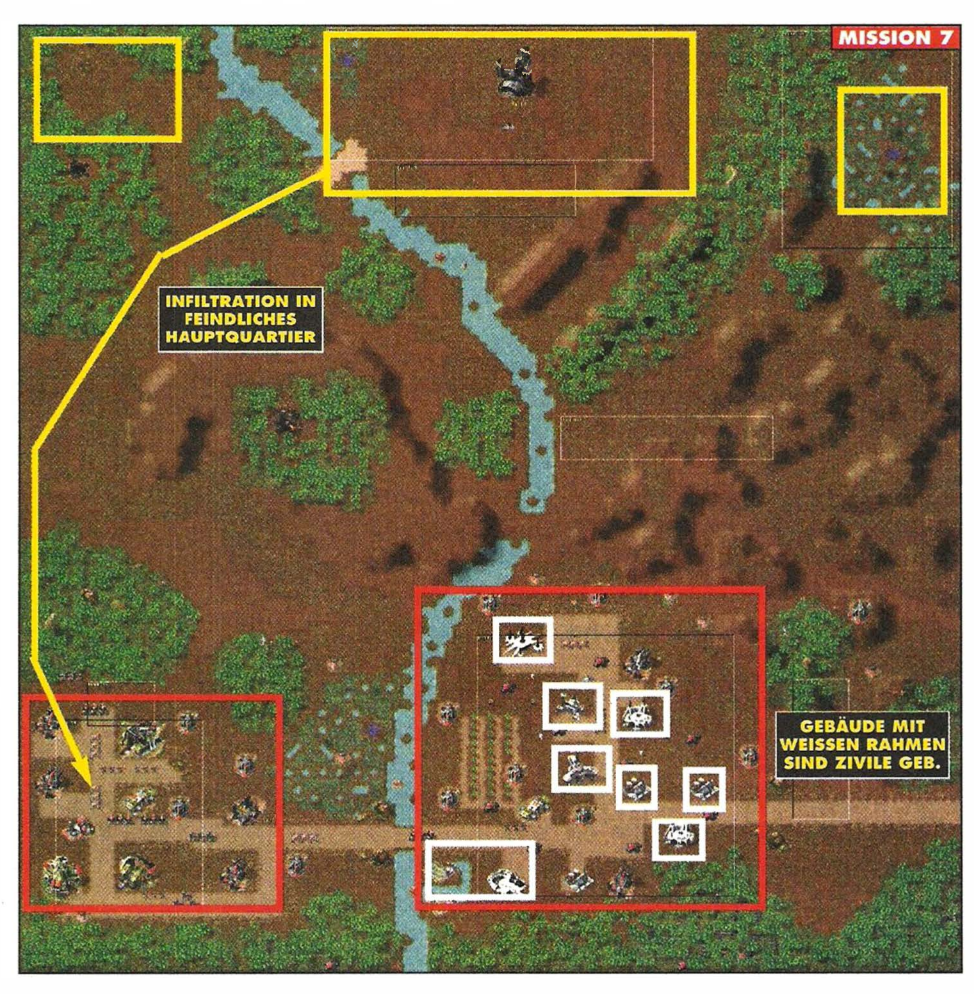
Tip: Sichern Sie jede neue Quelle mit Panzern, Plasmageschützen und Infanterie (besonders, um die Anhöhen zu bewachen).

Mission 6: Infiltration auf Malik

1. Ihr erstes Ziel ist die Sicherung der Forschungsanlage. Am einfachsten erreichen Sie das, indem Sie sich der Brücken annehmen. Wenn Sie alle Übergänge zerstören, kann das Korps nicht mehr auf die Insel.
2. Auf der Karte sehen Sie die drei großen Angriffsrouten des Gegners. Schützen Sie Ihre Basis mit Plasmakanonen und Tachyonkanonenpanzern. Wenn Sie einige dieser Panzer geschickt auf dem Wasser plazieren, können Sie viele Angriffe schon im Keim ersticken, indem Sie Ihren Reichweitenvorteil nutzen. Nehmen Sie sich vor Angriffen aus Waldgebieten in acht und lassen Sie keinen Punkt Ihrer Basis offen.
3. Wenn Sie Ihre Basis gesichert haben, erobern Sie den Rebellenaußenposten östlich Ihrer Basis. Sie bringen damit eine weitere Wasserquelle unter Ihre Kontrolle und haben somit genügend Geld, um einen überwältigenden Angriff zu starten!

Mission 7: List

1. Schicken Sie Ihren Truppentransporter vor, um feindliche Infanterie aufzudecken. So können Sie Ihre V-Männer gefahrlos verwandeln. Errichten Sie im Nordwesten ein Kraftwerk (an der Taelonquelle) und Wasserexporteinrichtungen an den beiden Wasserquellen.
2. Mit den V-Männern müssen Sie nun in die gegnerische Basis eindringen. Stehlen Sie die Pläne für die **Montagefabrik** und die **Phaseeinrichtung**. Speichern Sie unbedingt vor der Infiltration ab, da Sie Ihre Männer unbedingt zurück in Ihr Hauptquartier bringen müssen!
3. Durch die beiden Wasserquellen haben Sie mehr als genug Geld. Mit diesem Geld bauen Sie nun jede Menge Dreifachgeschützpanzer und eine Phaseeinrichtung.
4. Selbst mit einer riesigen Angriffstruppe ist ein direkter Angriff nicht sehr erfolgversprechend, da der Gegner über viele Verteidigungseinrichtungen und jede Menge Einheiten verfügt. Mit dem Phasetransporter können Sie jedoch Ihre Panzer gezielt in Reichweite der zivilen Gebäude bringen und diese zerstören. Dies funktioniert aber auch nur dann, wenn Sie vorher die Aufmerksamkeit der gegnerischen Einheiten auf sich lenken. Lassen Sie sich also mit Ihrer Panzertruppe (20 bis 30 sollten's schon sein) einmal in der Nähe der Basis blicken! Ziehen Sie sich dann wieder zurück und verteidigen Sie Ihre Position. Das Korps wird nun den Großteil seiner Truppen auf Sie hetzen. Während Sie die Gegner im Kampf aufhalten, haben Sie relativ freie Bahn für Ihre Phase-Infiltration. Wenn alle zivilen Einrichtungen innerhalb des Zeitlimits zerstört wurden, haben Sie gewonnen!





Mission 8: Der Exsikkator

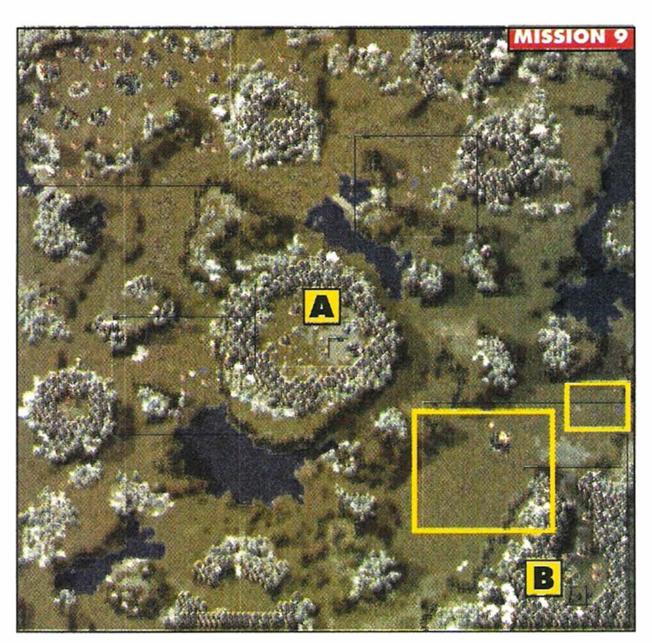
1. Leider müssen Sie mit anschauen, wie Ihre Basis einem übermächtigen Freiheitskorpsangriff zum Opfer fällt. Versuchen Sie nicht, sich zu wehren! Setzen Sie die Spielgeschwindigkeit herunter und verkaufen Sie **alle** Gebäude. Laden Sie alle Ihre Einheiten in die Transporter und versuchen Sie so viele Konstruktionseinheiten wie möglich zu retten. Fahren Sie dann mit Ihren Einheiten auf die Insel bei Punkt A und warten Sie, bis der Angriff auf Ihre Basis abflaut.
2. Sobald Ihre Basis zerstört ist, wird sich das Korps zurückziehen, und Sie können auf dem eingezeichneten Fluchtweg (2.) zu dem Treffpunkt und somit zu Ihrer Verstärkung gelangen. Wenn Sie den Exsikkator abgeliefert haben, laden Sie die neuen Truppen ein und kehren auf dem gleichen Weg zurück zum Ausgangspunkt.
3. Errichten Sie jetzt Ihre Basis. Sie haben direkten Zugang zu einer Wasserquelle innerhalb der Basis und können per Luftkissenfrachtern auch die Quelle bei Punkt A ausbeuten (mit einigen Panzern sichern!).
4. Sie haben einen entscheidenen Vorteil: SCARABs und Aufklärungsdrohnen. Sie können mit diesen Artillerieeinheiten alle wichtigen Gebäude in der Mitte der Karte zerstören. Der Trick an der ganzen Sache ist jedoch, den Gegner in seiner Hauptbasis zu treffen, um seine Waffenproduktion zum Erliegen zu bringen. Stellen Sie einige SCARABs dazu ab, bei Punkt B ein Sperrfeuer zu legen, um angreifende Truppen zu vernichten. Errichten Sie noch ein paar Türme, um eventuell durchkommende Einheiten auch noch aufs Korn zu nehmen
5. Sammeln Sie nun auf der Insel (A) ca. 10 bis 15 Tachyonkanonenpanzer und eine ähnlich große Gruppe SCARABs. Rücken Sie Stück für Stück Richtung Westen vor und zerstören Sie die gegnerische Basis. Kämpfen Sie sich bis zu den Fabriken und HQs vor. Wenn Sie diese Einrichtungen zerstört haben, ist der Gegner nicht mehr in der Lage, neue Waffen zu produzieren, und Sie können in aller Ruhe die verstreuten Gebäude des Korps vernichten.

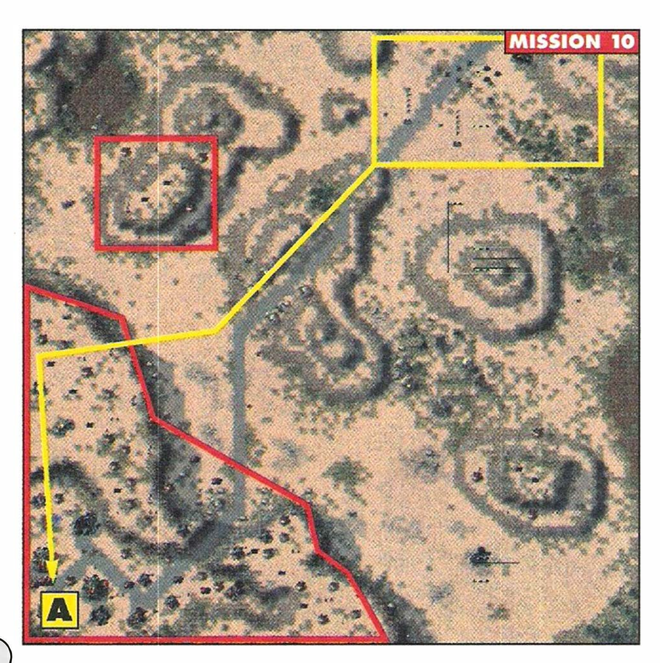
Mission 9: Die Lösung

1. Reparieren Sie Ihr Hauptquartier und errichten Sie eine Basis mit einer Ausbildungseinrichtung und einer Montagefabrik.
2. Der Gegner greift immer wieder in kleinen Gruppen Ihren Stützpunkt an. Problematisch an der Sache ist nur, daß die feindliche Artillerie auch auf Sie schießt, sobald Ihre Basis gesichtet wurde. Sie müssen also möglichst schnell auf die Angriffe reagieren.
3. Sie müssen nach und nach Ihre Einrichtungen erweitern, bis Sie ein Stufe 3-HQ besitzen, um ein temporäres Tor bauen zu können.
4. Sobald Sie dazu in der Lage sind, sollten Sie Tachyonkanonenpanzer bauen, um die Angriffe auf Ihre Basis möglichst schnell zu bekämpfen. Errichten Sie außerdem eine Instandsetzungsfabrik, um Ihre wertvollen Fahrzeuge zwischen den Angriffen wieder aufzupolieren.
5. Wenn Sie mit den Angriffen klarkommen, sollten Sie sich der kleinen Basis direkt südöstlich Ihrer Basis annehmen. Mit 5 SCARABs läßt sich die Sache ziemlich schnell erledigen. Benutzen Sie Infanterie und Drohnen zum Aufdecken der Gebäude.
6. Errichten Sie ein temporäres Tor, beladen Sie es mit einer Konstruktionseinheit und einem Cyborg, und beamen Sie die beiden in die Schlucht, in der Karoch steht (A). Bleiben Sie außerhalb der Reichweite der Geschütztürme. Errichten Sie mit dem Konstrukteur auch hier ein temporäres Tor, um Karoch zu der Plattform in der südöstlichen Ecke (B) zu teleportieren.

Mission 10: Belagerung von Indra

1. Bauen Sie Ihren Stützpunkt am Ausgangspunkt auf und erhöhen Sie den Technologiegrad der Gebäude. Suchen Sie nicht nach Wasser...es gibt keine erreichbare Quelle!
2. Sie sollten Ihre Basis **massiv** mit Verteidigungen spicken: ein fester Wall aus Ionenbeschleunigern und einigen Luftabwehrtürmen.
3. Rücken Sie mit einer großen Panzertruppe und jeder Menge SCARABs Richtung Südwesten vor. Der Clou an dieser Mission ist der erstmalige Einsatz der Wolkenfestung. Schicken Sie



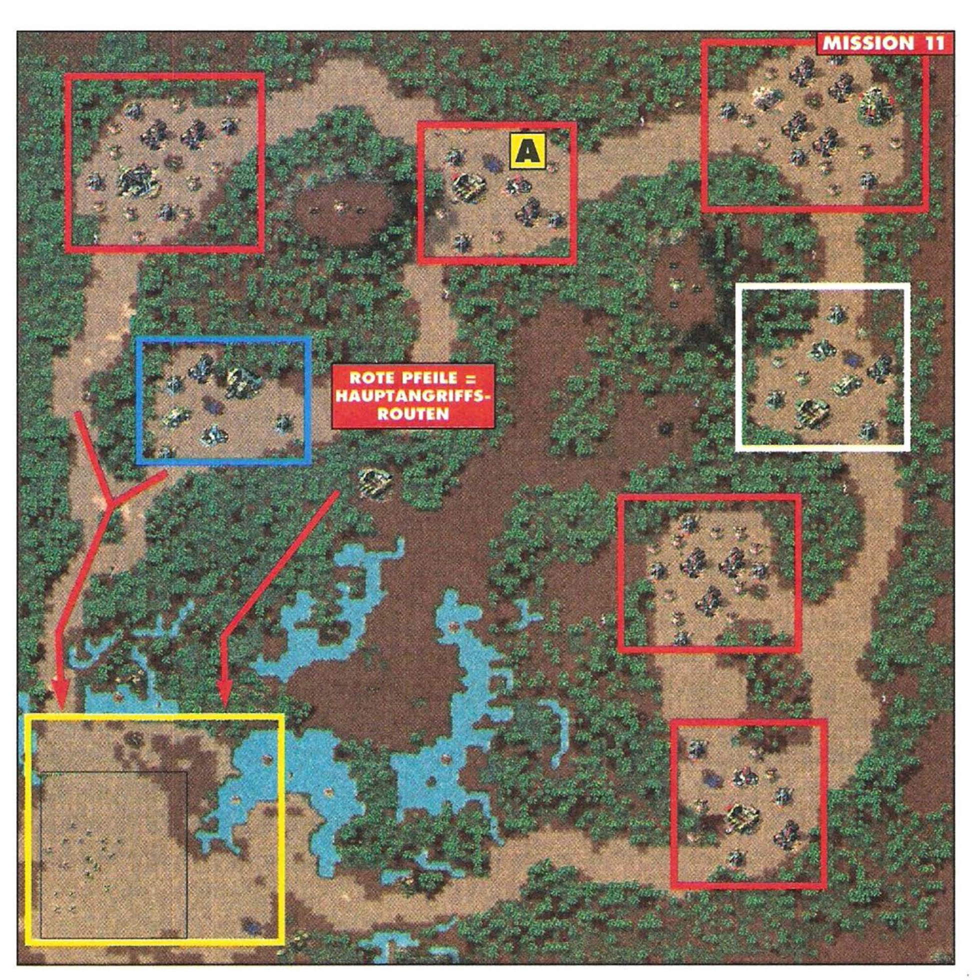


einen Pulk von 3 bis 5 dieser Ungetüme vor, um Ziele für die Artillerie zu erspähen.

4. Achten Sie auf feindliche Luftabwehr. Die beste Taktik ist, die Wolkenfestungen regelmäßig zu reparieren und nur dann zu bewegen, wenn sie schußbereit sind. Stoßen Sie auf eine Luftabwehreinheit, greifen Sie an. Zwei Schüsse von Wolkenfestungen reichen dafür.
5. Sie müssen sich eine Schneise zu den Hauptquartieren bei Punkt A schlagen. Rücken Sie – wie oben beschrieben – mit Ihrer Truppe vor, bis Sie die feindlichen HQs unter Artilleriebeschuß nehmen können. Führen Sie neben Ihren Wolkenfestungen noch einige Abfangjäger mit. Der Gegner setzt kurz vor Schluß noch seinerseits Jäger ein.

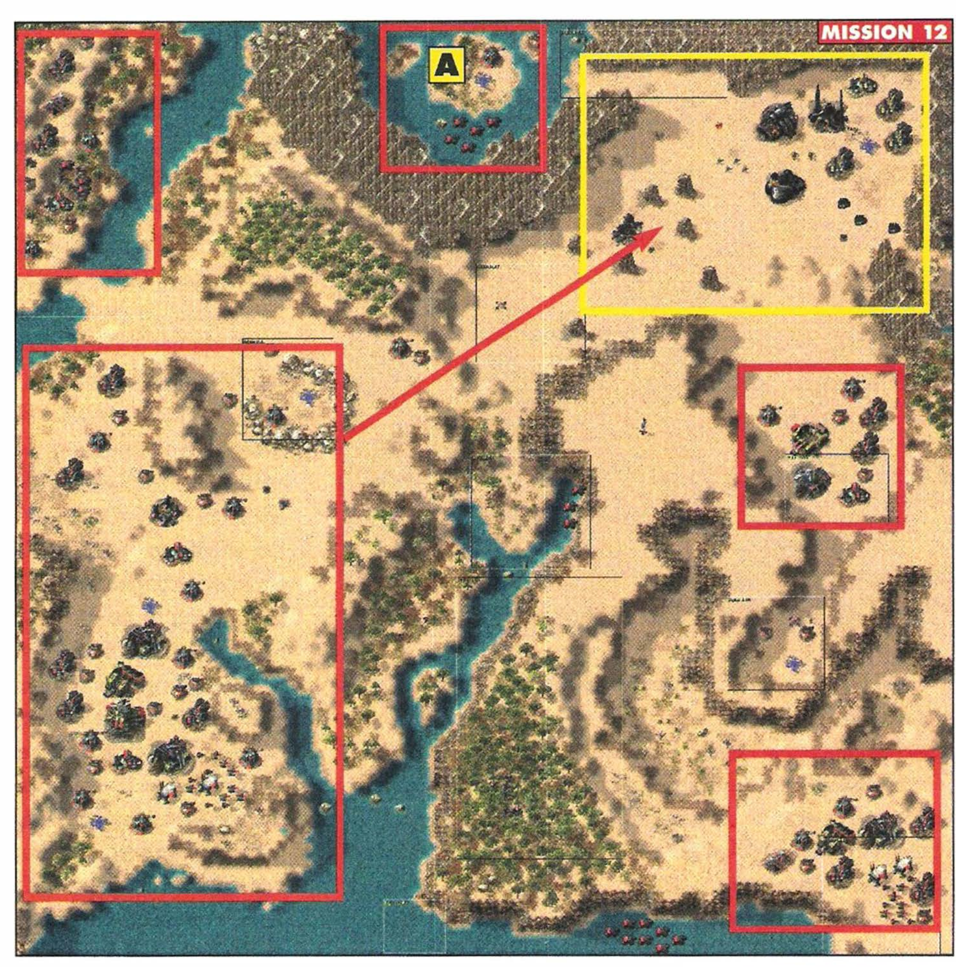
Mission 11: Letztes Gefecht

1. Lassen Sie sich am Ausgangspunkt nieder und errichten Sie Ihre Basis. Achten Sie dabei darauf, daß Sie nicht zu nah am Wald bauen.
2. Ziemlich früh im Spiel wird der Gegner seinen (zum Glück) einzigen Schockwellengenerator zum Einsatz bringen. Das kann Sie ganz schön aus der Bahn werfen, weil diese Welle Ihre halbe Basis samt Einheiten vernichten kann. Es gibt jedoch eine Lösung: Preschen Sie mit einer kleinen, aber schlagkräftigen Truppe nach Norden (von da kommt diese Höllenmaschine), so daß Sie ein Stück nördlich von Ihrer Basis sind. Der Feind löst dann die Welle aus, ist aber zu weit von der Basis weg, um sie noch zu erreichen!
3. Sie müssen sich in dieser Basis richtig einigeln, um den konstanten Angriffen (siehe Karte) standhalten zu können. Am besten hat sich als Verteidigung eine Mischung aus Ionenbeschleunigern, Tachyonpanzern und Artillerie erwiesen. Da die Zugänge zu Ihrem Stützpunkt recht eng sind, können Sie mit SCARABs ein äußerst effektives Sperrfeuer legen und so die meisten Einheiten zerstören, bevor sie überhaupt in Reichweite Ihrer Geschütze kommen (siehe Bild!).
4. Wenn Ihre Verteidigung wasserdicht ist, bauen Sie ein temporäres Tor (notwendig für Spaltengenerator) und sammeln Sie dann 8.000 Credits für Ihren ersten Spaltengenerator.
5. Am effektivsten schlagen Sie mit dem Spaltengenerator mitten in einer gegnerischen Basis zu. Die Zerstörungskraft dieser Störung ist gewaltig und macht ganze Stützpunkte dem Erdboden gleich. Erspähen Sie Ihr Ziel mit einer Gruppe von Wolkenfestungen und schlagen Sie dann zu.
6. **Wichtig:** Starten Sie Ihren ersten Angriff auf die rote Basis bei Punkt A. Dort steht ein Lazarett. Wenn Sie dieses zerstören, werden die blauen und grünen Spieler sich Ihnen anschließen.
7. Sobald Sie auch noch Verbündete haben, ist die Mission so gut wie gewonnen. Sie brauchen in den meisten Fällen nicht mal mehr mit Lufteinheiten Ziele aufdecken, das tun Ihre Bündnispartner für Sie. Um die ganze Sache etwas zu beschleunigen, können Sie noch ein paar Spaltengeneratoren bauen.



Mission 12: Todesstoß

Kommandeur! Ihre Einsatzziele sind so klar wie nie zuvor! Befreien Sie diesen Planeten und damit das Universum ein für allemal vom Freiheitskorps. Lassen Sie kein Gebäude intakt und keine Einheit am Leben!



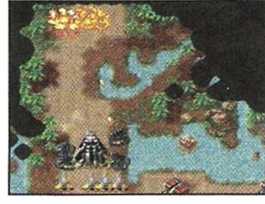
1. Diese Mission ähnelt der vorherigen sehr: Sie müssen sich wieder einmal einigeln und Ihre Basis mit einem unzerstörbaren Verteidigungsring umgeben. Im Gegensatz zu Mission 11 müssen Sie aber jetzt auch mit Luftangriffen rechnen und Ihre Verteidigung darauf ausrichten. Sie werden auch wieder Artillerie brauchen, um einige Angreifer auszuschalten.

Tip: Inspizieren Sie regelmäßig den Zustand Ihrer Verteidigung und bessern Sie im Bedarfsfall aus.

2. Leider besitzt das Korps seine Massenvernichtungswaffe, den Schockwellengenerator. Zu allem Überfluß produziert Ihr Gegner dieses furchteinflößende Fahrzeug diesmal auch nach. Es gibt nur eine Möglichkeit, sich effektiv vor dieser Bedrohung zu schützen: Aufklärung, frühe Erkennung und gezielte Vernichtung – koste es, was es wolle! Am besten läßt sich das mit regelmäßigen Kontrollflügen über die Hauptangriffsroute (siehe Karte) bewerkstelligen.
3. Erobern Sie möglichst schnell die Wasserquelle bei Punkt A, um Ihre Kriegskasse rascher füllen zu können!
4. Wie Sie letztendlich dem Korps den Garaus machen, ist egal – Hauptsache, Sie machen es. Tip: Decken Sie mit Wolkenfestungen feindliche Stützpunkte auf, um dann die gewaltige Zerstörungskraft von Spaltengeneratoren walten zu lassen. Ein kombinierter Boden-Luftangriff mit Artillerieunterstützung hat natürlich auch seinen Reiz.

Mission 13: Todesstoß

1. Sie können Einheiten beider Seiten bauen, verfügen jedoch, wie Ihre Gegner, nicht über Superwaffen (Spalten-/Schockwellengenerator). In dieser Mission bekämpfen sich Imperium (rot) und Freiheitskorps (blau) bereits gegenseitig. So ganz nebenbei haben jedoch beide auch noch was gegen Sie. Sie werden sich die ganze Mission hindurch gegen schwerste Attacken – teilweise von zwei Seiten gleichzeitig – zur Wehr setzen müssen. Man hat Sie mit einer gar fürstlichen Geldsumme ausgestattet, um diese Endschlacht zu finanzieren.
2. Um sich vor den andauernden Angriffen zu schützen, müssen Sie eine Verteidigung aufbauen, die mit allen Wassern gewaschen ist. Sie sollten sich gleich von Anfang an weit ausdehnen und eine ununterbrochene Linie aus Schwergeschützplattformen, Ionenbeschleunigern und jeder Menge Luftabwehrgeschützen errichten. Desweiteren werden Sie eine riesige Artillerietruppe benötigen, um die Großangriffe abschlagen zu können.



Hier bestehen sie nur mit schweren Verteidigungsanlagen und Artillerieunterstützung.

3. Die ganze Mission über müssen Sie Türme reparieren und Artilleriefeuer dirigieren. Sie sollten sich bei Angriffen auf große Mengen Wolkenfestungen verlassen. Schalten Sie die Luftverteidigungen aus und ziehen Sie die beschädigten Einheiten wieder zurück. Kümmern Sie sich auf jeden Fall zuerst um den roten Gegner. Der blaue Gegner bewacht die orbitale Verteidigungsmatrix, die unbedingt überleben muß. Der rote Gegner wird versuchen, dieses Gebäude zu zerstören!
4. Die Angriffe ziehen sich sehr in die Länge, da die beiden gegnerischen Parteien bis an die Zähne bewaffnet sind und beide Basen mit schweren Defensivanlagen gespickt sind. Um den roten Gegner effektiv bekämpfen zu können, muß Ihr Verteidigungsring weit genug sein, so daß Ihre Artillerie aus dem Schutz der Basis angreifen kann. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf Luftverteidigungsanlagen, Montagefabriken und natürlich Hauptquartiere!
5. Wenn Sie erst einmal mit dem roten Gegner fertig sind, ist der Rest reine Routine.

Florian Weidhase ■

Komplettlösung – Teil 2

C&C 2: Vergeltungsschlag

Das Westwood-Imperium schlägt zurück: Mit dem Vergeltungsschlag liegt bereits die zweite Missiondisk zum Echtzeit-Blockbuster Alarmstufe Rot vor. Wir kümmern uns diesmal wie versprochen um die verbleibenden neun Sowjets-Missionen – wie immer illustriert mit detailliertem Kartenmaterial.

Mission 1: Testgelände

1. Nach der Ankunft des Baufahrzeugs errichten Sie einen Stützpunkt und statten ihn mit möglichst allen Gebäuden aus. Schützen Sie die Basis gegen die regelmäßigen Attacken, indem Sie Tesla-Spulen (mit Betonmauern versehen), Flammentürme und Infanterie-Wachposten aufstellen. Produzieren Sie frühzeitig schwere Panzer, um Ihre Erzsammler zu schützen; sichern Sie sich alle Erzfelder in der Umgebung und zerstören Sie feindliche Einheiten.
2. In einer Werft werden U-Boote hergestellt, die alle Gewässer nach Schiffen absuchen und selbige zerstören. Vernichten Sie auch die gegnerische Werft im Norden der Karte.
3. Raketen-U-Boote bombardieren nun von der Seeseite aus die feindlichen Stellungen. Dank der hohen Reichweite werden die Unterwasser-Einheiten nicht von Landeinheiten bedroht.
4. Eine Frage der Zeit: V2-Raketenwerfer zerbröseln die Geschütze und Bunker der Konkurrenz, damit Ihre Panzer einrollen und die Basis dem Erdboden gleichmachen können.

Mission 2: Schocktherapie

1. Die Elektrobots marschieren in nordöstlicher Richtung und zerstören alle Gebäude der Siedlung. Um die flüchtenden Zivilisten müssen Sie sich nicht kümmern. Am Ufer treffen nun weitere Einheiten ein (darunter ein V2-Raketenwerfer).

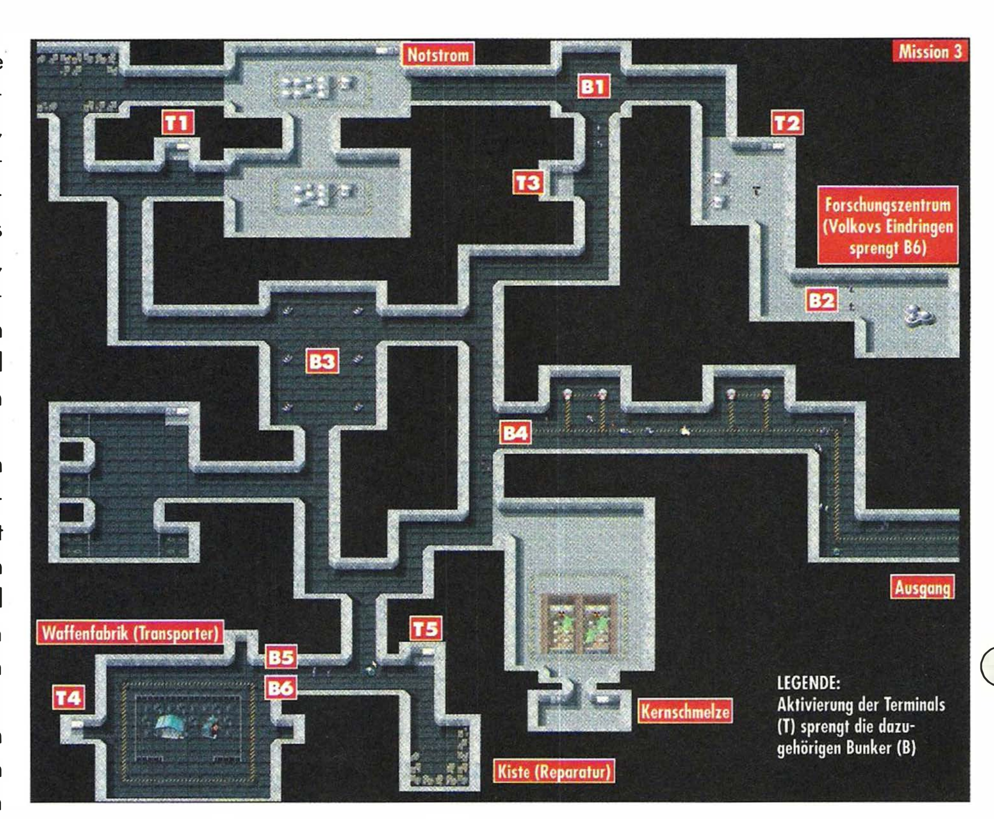




2. Ein Elektrobot wetzt nach Westen und enttarnt den versteckten Bunker, den Sie mit Hilfe des Raketenwerfers aushebeln.
3. Im Nordwesten befindet sich eine Basis, die Sie zunächst von allen Soldaten befreien; anschließend zerstören Sie die Gebäude soweit, daß sie von den Invasoren übernommen werden können. Konkret benötigen Sie das Kraftwerk, die Cyborg-Fabrik sowie die Radaranlage.
4. Der Erlös aus dem Verkauf des Radars bringt exakt 500 Credits, die Sie in die Produktion eines Spions investieren. Damit können Sie nun weitgehend gefahrlos die gesamte Karte aufklären. Die restlichen Bauwerke werden nicht weiter benötigt und dürfen verkauft werden.
5. Im Südwesten befinden sich einige zivile Gebäude, die Sie zerstören (Lohn der Mühe: Reparatur-Kits). Sukzessive werden Sie daraufhin von weiteren Nachschub-Einheiten (u. a. Elektrobots, Panzer, Tesla-Panzer) unterstützt.
6. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um die Basis im Südosten plattzumachen. Setzen Sie Einheiten mit hoher Reichweite (z. B. Tesla-Panzer) zur gefahrlosen Zerstörung von Bunkern und Geschützen ein.

Mission 3: Der Letzte seiner Art

1. Der Hund kann am Startplatz verbleiben. Volkov fetzt durch die Korridore und aktiviert die Terminals. Die Reihenfolge der abzuklappernden Anlagen ergibt sich aus der abgebildeten Karte.
2. Tip: Bewegt sich Volkov nicht von der Stelle, werden alle Angreifer automatisch eliminiert.
3. Den „Notstrom" (siehe Karte) sollten Sie nicht aktivieren. Theoretisch ist es möglich, dadurch einige Kameraden im westlichen Teil der Karte zu befreien, aber eine große Hilfe stellen

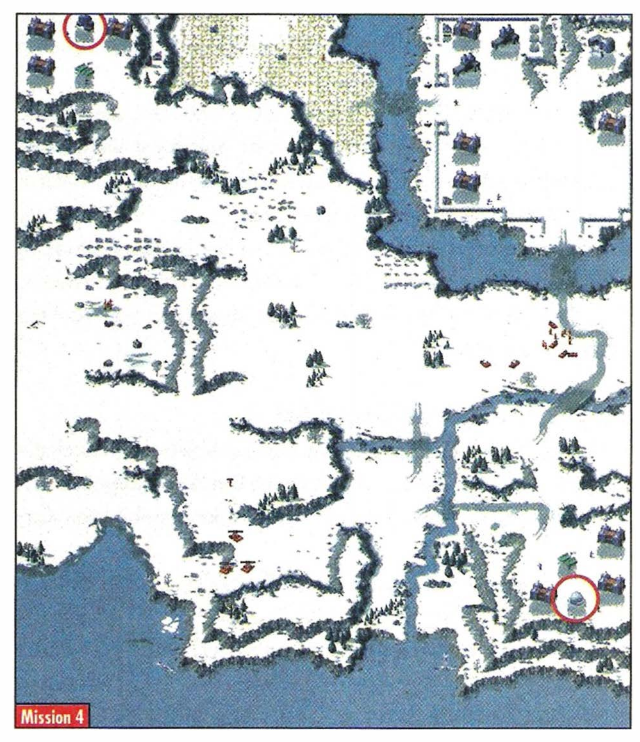


die Jungs nicht dar. Falls Sie es trotzdem probieren wollen: Notstrom anschalten, den Grenadier im Gefängnis (rechte untere Zelle) aktivieren, einen Soldaten aus der Zelle heraus eliminieren, den anderen nach Zerstörung der Außenmauern erledigen und anschließend die Kollegen in den anderen Zellen befreien.

4. Bevor Volkov die Pläne im Forschungszentrum entwenden kann, muß er zunächst eine Kernschmelze auslösen (siehe Karte). Anschließend dringt er in das Zentrum ein und wird dabei automatisch kuriert.
5. Volkov wetzt zur Fabrik im Südwesten und begibt sich in die Waffenfabrik. Darin besteigt er ein Fahrzeug, mit dem er einfach beim Ausgang im Osten durchbricht.

Mission 4: Probefahrt

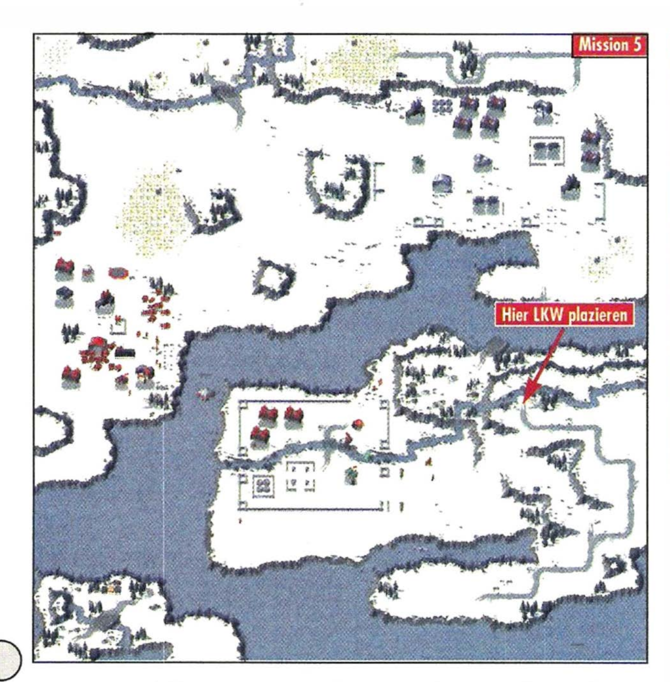
1. Volkov steigt in das Fahrzeug und brettert damit direkt in die Basis im Südosten (gegnerischen Gebäuden und Einheiten nicht zu nahe kommen – sonst wird das Fahrzeug enttarnt!). In der rechten, unteren Ecke angekommen, klettert er heraus, tötet alle Angreifer und sprengt anschließend die Radaranlage. Sicherheitshalber wird auch noch die Cyborg-Fabrik zerstört.
2. Dieser Vorgang wird im Nordwesten wiederholt, wobei diesmal das Techzentrum auf dem Programm steht.

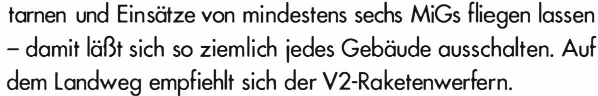


3. Das Eintreffen von Nachschub wird angekündigt. Jetzt haben Sie zehn Spielminuten Zeit, um mit Ihren U-Booten die Gewässer im Süden von sämtlichen Schiffen zu säubern – Sie sollten sich also beeilen. Nach Ablauf des Countdowns treffen drei Transportboote mit Panzern, Mammuts und Tesla-Panzern ein, mit denen Sie sämtliche alliierten Streitkräfte auf der Karte zerstören.
4. Geschütze sollten Sie risikolos aus der Distanz mit Ihren Tesla-Panzern vernichten; den Rest erledigen die übrigen Panzer.
5. Tip: Weiterer Nachschub erwartet Sie, sobald Sie die Flak-Geschütze in einer Region ausgeschaltet haben.
6. Die Dorfkirche im Westen beherbergt eine Kiste, die Ihre Einheiten wieder auf Vordermann bringt.

Mission 5: Schlaftrunk

1. Lotsen Sie Ihr Team den Weg entlang in nordöstlicher Richtung und eliminieren Sie unterwegs sämtliche Gegner. Achten Sie darauf, daß keiner der Invasoren umkommt und der LKW nicht angetastet wird. Bei der Abzweigung im Osten nehmen Sie den rechten Pfad.
2. Am Flußufer angekommen, wird der Jeep zerstört. Plazieren Sie den LKW zwischen den beiden Iglus – dadurch wird ein Schlafmittel in den Bach eingeleitet, was wiederum die Wachmannschaften in der Basis am unteren Flußlauf schachmatt setzt.
3. Die Invasoren übernehmen den alliierten Stützpunkt inklusive Kraftwerk, Cyborg-Fabrik und Chronosphäre; einige frischproduzierte Diebe plündern die angrenzenden Silos.
4. Das Baufahrzeug wird mittels Chronosphäre auf die Insel im Westen gebeamt. Dort erfolgt der Ausbau eines Stützpunktes, der u. a. mit Tesla-Spulen ausgestattet wird.
5. Dank der massiven Erzvorkommen ist die Zerstörung der feindlichen Basis eine reine Zeitfrage. Mit Ihrem Aufklärungsflugzeug können Sie die Schattengenerator-geschützte Basis ent-



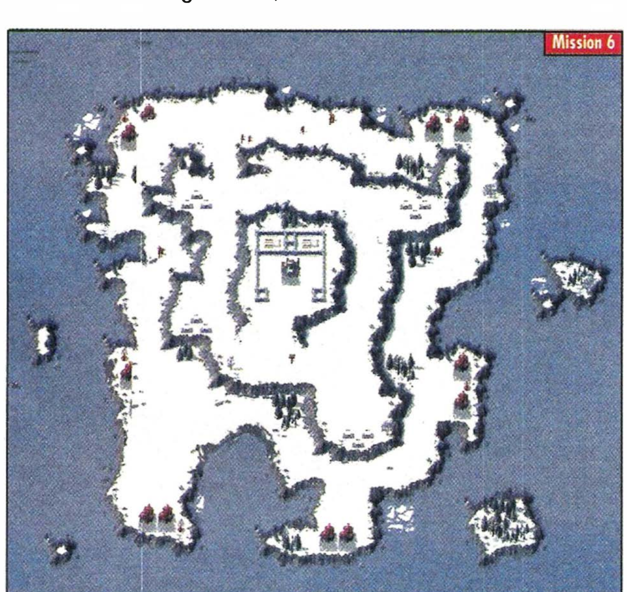


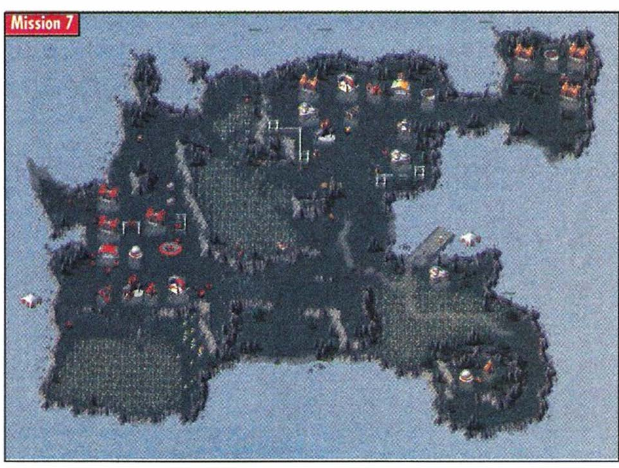
tarnen und Einsätze von mindestens sechs MiGs fliegen lassen – damit läßt sich so ziemlich jedes Gebäude ausschalten. Auf dem Landweg empfiehlt sich der V2-Raketenwerfern.

6. In einem Dorf auf einer Insel im Südwesten finden Sie Kisten mit nützlichem Inhalt (dazu einfach die Gebäude zerstören). Wie Sie dort hingelangen? Setzen Sie einfach die Chronosphäre ein. Falls die nicht mehr vorhanden ist, greifen Sie auf Flugzeuge zurück.

Mission 6: Der jüngste Tag

1. Ihnen bleiben nur wenige Spielminuten, um zunächst mit den einfachen U-Booten die Gewässer nach feindlichen U-Booten abzusuchen. Die Raketenwerfer kümmern sich indes um die Zerstörung der Kraftwerke und Tesla-Spulen entlang der westlichen Küste.
2. Bald trifft Volkov samt Begleitung ein, die Sie entlang des Ufers nach Norden manövrieren. Achten Sie darauf, daß seinem Gefährten nichts geschieht, und eliminieren Sie sämtliche Gegner.
3. Unter besonderer Berücksichtigung der Elektrobots zerstört Volkov alle Flakgeschütze, die rund um die Raketensilos verteilt

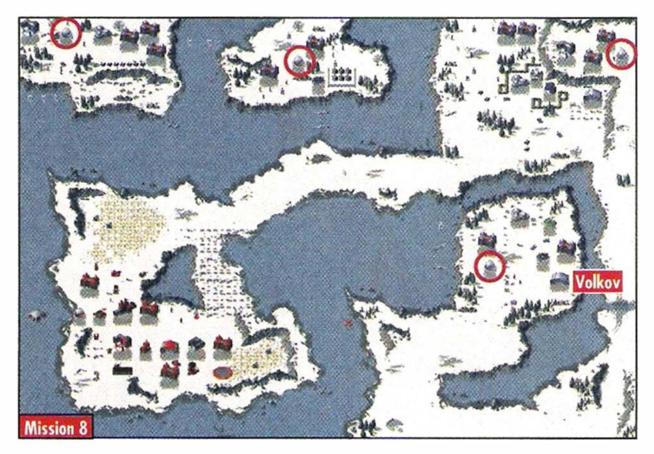




wurden. Beginnen Sie mit der nordöstlichen Gruppe und arbeiten Sie sich gegen den Uhrzeigersinn voran. Sobald die Luft rein ist, dringt der Begleiter in das Gebäude ein. Volkov sprengt die letzten Flakgeschütze im Südosten und läuft dann schnurstracks etwas weiter nach Süden, damit er von der nun folgenden Atomexplosion (MiGs zerstören die beiden Raketensilos) verschont bleibt.

Mission 7: Waffenbrüder

1. Der Spion wetzt in Richtung Norden, direkt in die Basis der Gebrüder Molotov. Dort kann er einige Dialoge belauschen, die allerdings im Techzentrum fortgesetzt werden (einfach das Gebäude vom Spion infiltrieren lassen). Kurze Zeit darauf wird er entdeckt, was einen sofortigen Rückzug notwendig macht. Einziges Problem: die Wachhunde. Wenn der Spion ca. zwei Felder neben dem rechten Flammenturm vorbeiläuft, werden seine tierischen Verfolger von einer Explosion erwischt. Wird ohne Verzögerung der Strand (also die Landezone) angesteuert, gelingt die Flucht. Sobald er das Rauchsignal plaziert hat, treffen Nachschub-Truppen ein. Der Spion ist allerdings nicht mehr zu retten.
2. Lotsen Sie das Baufahrzeug über das Geröll nach Westen. Dort stellen Sie es auf und errichten schnellstens eine Basis; die umfangreichen Erzvorkommen auf der südwestlichen Halbinsel reichen zum Aufbau einer Verteidigungslinie. Bestücken Sie Ihre Anlage auch mit Flak-Geschützen – Ihr Hauptquartier wird permanent von Flugzeugen angegriffen.
3. Setzen Sie einen zweiten Sammler ein, um die Produktion von Einheiten voranzutreiben. Bauen Sie sich in nördliche Richtung entlang. Stellen Sie Tesla-Spulen (umrahmt von Betonmauern) auf, die etwaige Angreifer schon frühzeitig wegbrutzeln.
4. Beseitigen Sie alle gegnerischen Sammler auf dem Erzfeld in der Mitte der Karte; dadurch schneiden Sie der Konkurrenz den Nachschub ab.
5. U-Boote kümmern sich um die Zerstörung lästiger Schiffe, die von der Seeseite aus Ihren Stützpunkt bombardieren.
6. Achtung: In der Nähe der Basis tauchen wiederholt Chronopanzer und Spezialeinheiten auf, die Ihnen einigen Ärger bereiten können.
7. Geldsorgen? Im Südosten befindet sich ein Techzentrum, unter dem sich zwei Kisten mit zusätzlichen Credits verbergen (Gebäude einfach zerstören). Bei Eroberung der benachbarten Radaranlage genießen Sie einen Blick auf die vollständig aufge-



deckte Karte – abgesehen von der Schattengenerator-behütteten Basis.

8. Die Zerstörung der Molotov-Anlage gelingt am einfachsten durch das Beseitigen der Geschütze durch V2-Raketenwerfer; die restlichen Gebäude werden ein Opfer Ihrer schweren Panzer.

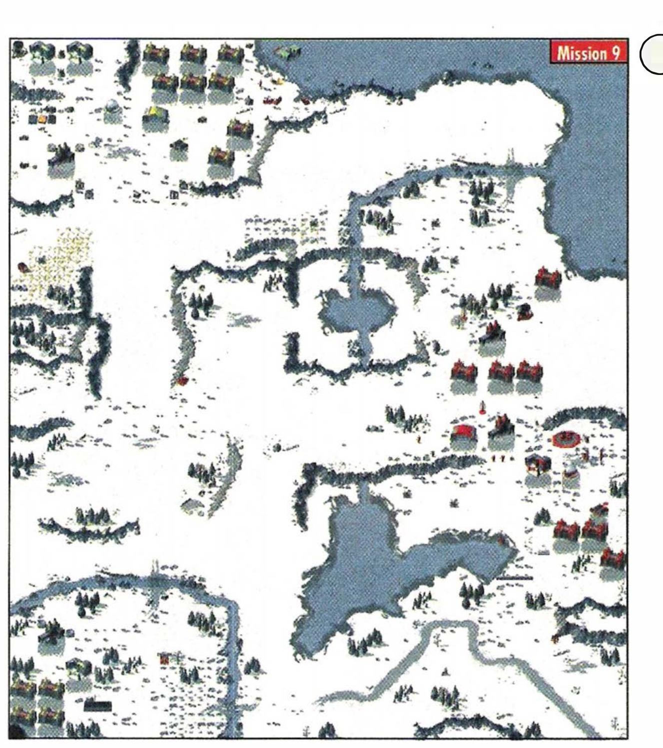
Mission 8: Deus ex Machina

1. In dieser Mission ist Eile geboten: Postieren Sie das Baufahrzeug an Ort und Stelle und schützen Sie die Baufabrik mit den mitgelieferten Einheiten. Stellen Sie Flak-Geschütze und Tesla-Spulen auf.
2. Sie befinden sich anfangs auf einer Halbinsel im Südwesten mit zwei ausreichenden Erzfeldern. Über einen Zugang im nordöstlichen Teil gelangen hin und wieder Sprengwagen in Ihr Territorium. Tesla-Spulen und -Panzer eliminieren die Eindringlinge aus sicherer Entfernung.
3. Klären Sie mit U-Booten die Umgebung auf und versenken Sie alle alliierten Schiffe.
4. Die kleine Insel im Norden ist von allen Seiten gut einsehbar; Raketen-U-Boote können von der Seeseite problemlos alle Gebäude und Einheiten zerstören. Anschließend laden Sie dort mittels Transportboot einige Panzer aus und bemächtigen sich der Geldkisten, die unter den Zivilgebäuden versteckt sind.
5. Ein Spionageflugzeug legt die Baufabrik in der nordwestlichen Ecke frei. Wenn Sie sie mittels Raketen-U-Booten beseitigen, kann der Computergegner zerstörte Gebäude nicht mehr ersetzen. Lassen Sie das Spionageflugzeug mitten durch die Basis brettern und visieren Sie mit dem Raketen-U-Boot sofort (!) den Schattengenerator an – dadurch bleibt der Stützpunkt aufgeklärt, was die Vernichtung der Radaranlage ermöglicht.
6. Jetzt ist der östliche Teil der Karte an der Reihe: Die beiden Stützpunkte sind sowohl über den Land- als auch über den Seeweg (Transportboot chartern) erreichbar. Nach der Zerstörung des alliierten Postens im Nordosten kümmern Sie sich um die vorgelagerte Halbinsel im Osten. Zerstören Sie Bunker, Einheiten und Radaranlage – dadurch wird der Countdown gestoppt. Die Waffenfabrik entpuppt sich als Volkovs Versteck. Achtung: Dieses Gebäude noch nicht attackieren!
7. Am Ufer in der Nähe Ihrer Basis treffen drei Wissenschaftler ein, die Sie in die Waffenfabrik schicken. Sobald Volkov herausstürmt, schicken Sie den Transporthubschrauber (der in Ihrem Stützpunkt eintrifft) zu Volkov und lassen ihn automatisch von dannen fliegen. Jetzt bleibt Ihnen nur noch die Vernichtung aller verbliebenen Gebäude und Einheiten. Tip: Wenn Sie die Raketen-U-Boote in den „Guard"-Modus (G-Taste) schalten, werden gegnerische Einheiten und Bunker sowie Flakgeschütze automatisch anvisiert.

Mission 9: Die Replikanten von Grunyev

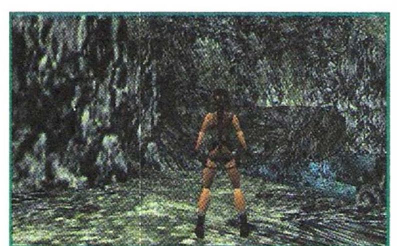
1. Die Truppe bricht sofort in Richtung Nordosten auf und trifft im Osten auf Nachschub, darunter ein Baufahrzeug, das an Ort und Stelle aufgebaut wird.
2. Verteidigen Sie Ihren Stützpunkt vor allem gegen die permanent attackierenden Super-Cyborgs. Bewährt haben sich Einheiten und Gebäude mit Tesla-Waffe (Tesla-Spule und -Panzer sowie Elektro-Bots). Schützen Sie die Basis auch vor Luftangriffen durch MiGs – Flak-Geschütze sind ein absolutes Muß.
3. Sichern Sie sich schnellstmöglich den Zugriff auf die äußerst limitierten Erzvorkommen, die Sie v. a. im nördöstlichen Teil der Karte finden.
4. Bauen Sie eine Werft im Nordosten und zerstören Sie mit U-Booten den Hafen im Nordwesten. Raketen-U-Boote zertrümmern einen großen Teil der Basis in diesem Territorium.
5. Klären Sie möglichst bald die Regionen im Osten auf und vernichten Sie die kleine Basis im Südwesten.
6. Eine Meldung informiert Sie über das Eintreffen von „Farmcyborgs". Damit sind zwei LKWs gemeint, die im westlichen Teil von Norden her in südlicher Richtung unterwegs sind. Trotz der eindringlichen Warnungen sollten Sie die Lastwagen auf jeden Fall abschießen, da Sie ansonsten massive Gegenwehr zu erwarten haben. Mit der Zerstörung sämtlicher feindlicher Gebäude und Einheiten findet der „Vergeltungsschlag" seinen Abschluß.

Petra Maueröder ■



Tomb Raider II
starring Lara Croft

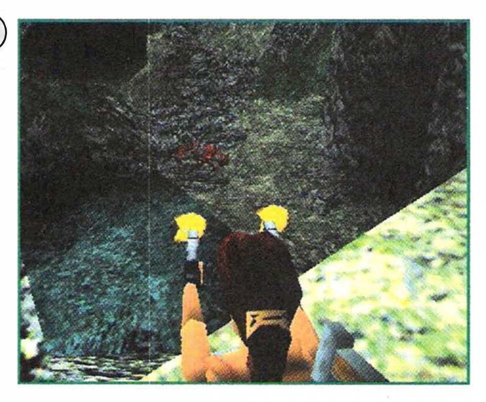
1. Die Große Mauer



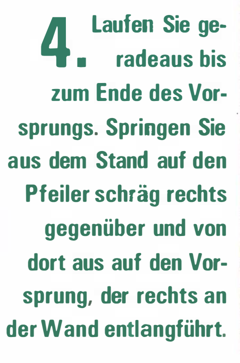
1. Laufen Sie geradeaus, bis eine kleine Wasserlache zu Ihrer Rechten auftaucht.



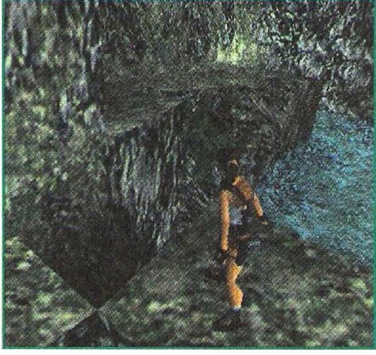
2. Waten Sie durch das seichte Wasser nach links um die Ecke des Felsvorsprungs und ziehen Sie sich dort hoch.

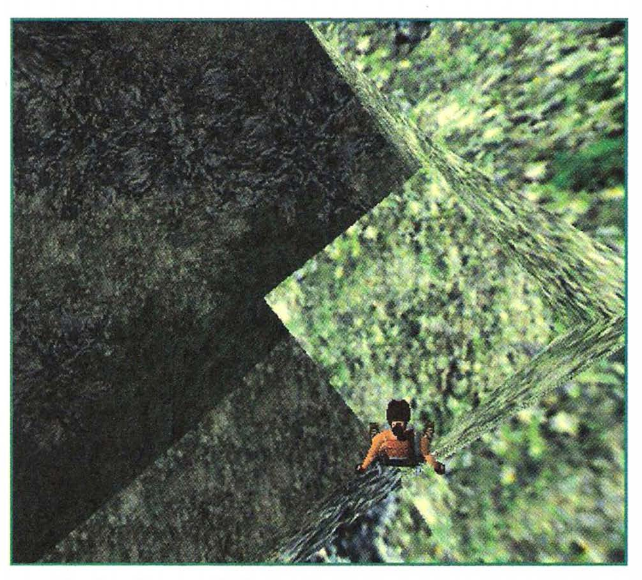


3. Laufen Sie ein Stück nach vorne, drehen Sie sich nach links, und erledigen Sie den Tiger, der am Boden der Höhle seine Kreise zieht.



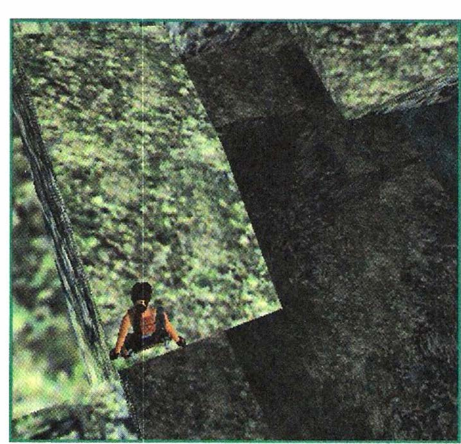
4. Laufen Sie geradeaus bis zum Ende des Vorsprungs. Springen Sie aus dem Stand auf den Pfeiler schräg rechts gegenüber und von dort aus auf den Vorsprung, der rechts an der Wand entlangführt.



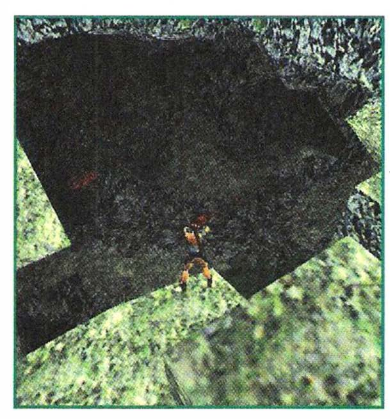


5. Laufen Sie zum Ende des Vorsprungs und ziehen Sie sich dort an der Wand hoch.

S T U



6. Drehen Sie sich um und springen Sie mit Anlauf auf das Sims gegenüber.

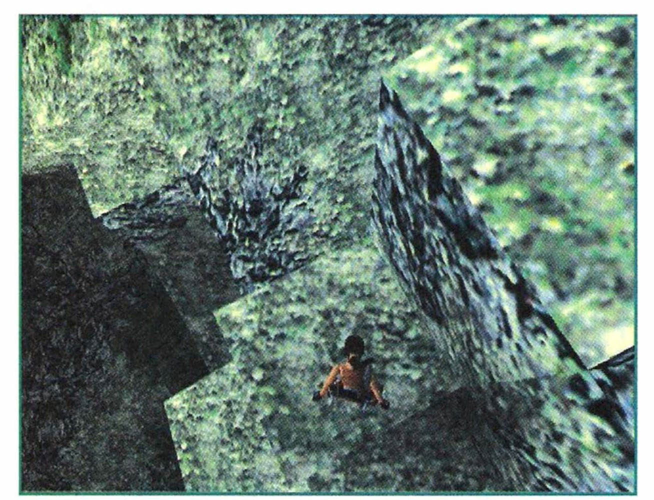


7. Schauen Sie nach unten und erledigen Sie den zweiten Tiger, der dort auftaucht.

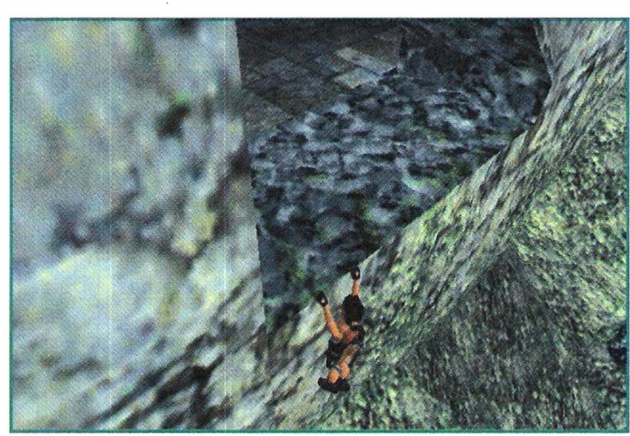


8. GEHEIMNIS: Drehen Sie sich nach rechts und springen Sie auf den Vorsprung. Am Ende der Klippe finden Sie einen Stein-Drachen. Kehren Sie zurück zu dem Sims, von dem Sie eben gekommen sind.

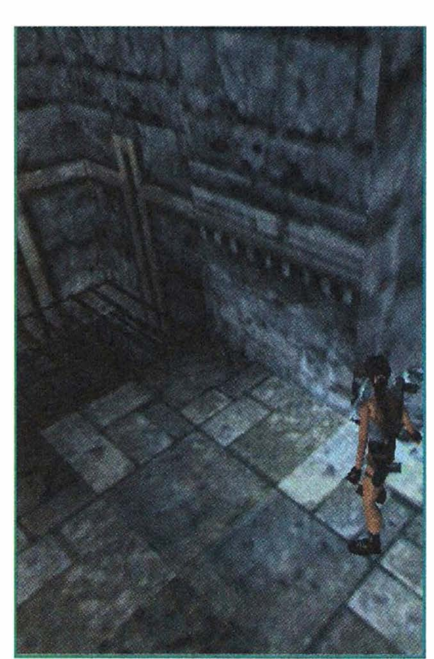
1. Die Große Mauer



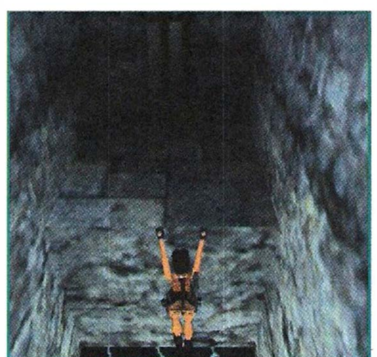
9. Steigen Sie die drei treppenartigen Vorsprünge hinauf.



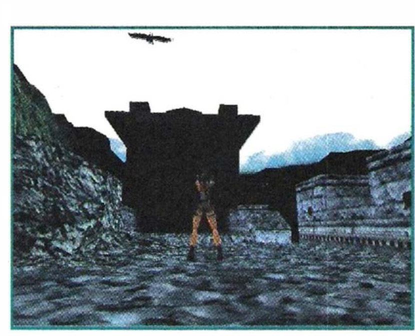
10. Springen Sie mit Anlauf auf die andere Seite und ziehen Sie sich an der Wand zu Ihrer Rechten hinauf.



11. Betreten Sie die Turmkammer, wenden Sie sich nach rechts und lassen Sie sich durch das Gitter in der Ecke nach unten fallen.



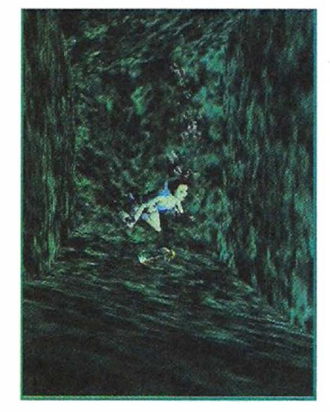
12. Laufen Sie die Treppe nach oben und springen Sie mit Anlauf auf den Vorsprung auf der anderen Seite. Halten Sie sich dabei gut fest, da Lara nur die Kante erwischt und sich nach oben ziehen muß. Ziehen Sie den Hebel.



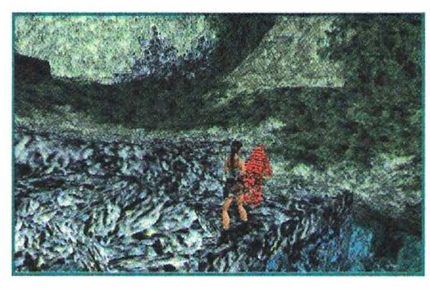
13. Laufen Sie durch die Tür ins Freie und erledigen Sie die drei Krähen, die sich auf Sie stürzen.



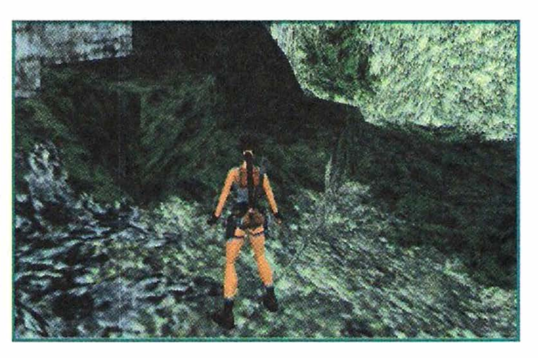
14. Laufen Sie zur Mitte der Mauer und lassen Sie sich an der Schräge ins Tal gleiten. Keine Panik: Lara fällt zwar tief, aber weich.



15. Tauchen Sie in die kleine unterirdische Höhle des Sees und sichern Sie sich den goldenen Schlüssel.



16. Wenn Sie sich anschließend das Ufer hinaufziehen, müssen Sie schnell handeln, da an Land bereits ein hungriger Tiger auf Sie wartet. Bereiten Sie ihm ein Ende!

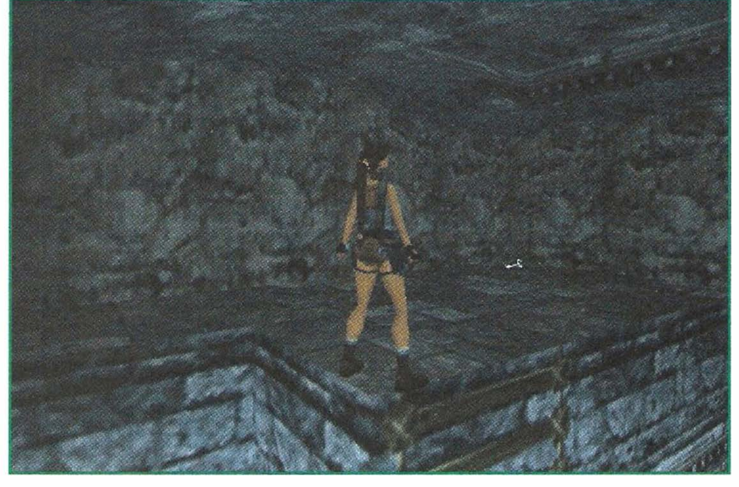


17. Klettern Sie den moosbewachsenen Vorsprung auf der rechten Seite des Walls empor und ziehen Sie sich wieder auf die Mauer.

1. Die Große Mauer



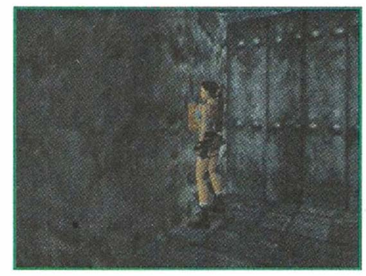
18. Öffnen Sie die Tür des Wachturms mit dem goldenen Schlüssel.



20. Klettern Sie die Leiter hinauf und nehmen Sie den rostigen Schlüssel an sich, der rechts in der Ecke liegt. Vorsicht: Auch hier lauert noch ein Arachnoid!



19. Betreten Sie den Turm und machen Sie den herumlaufenden Spinnen den Garaus.



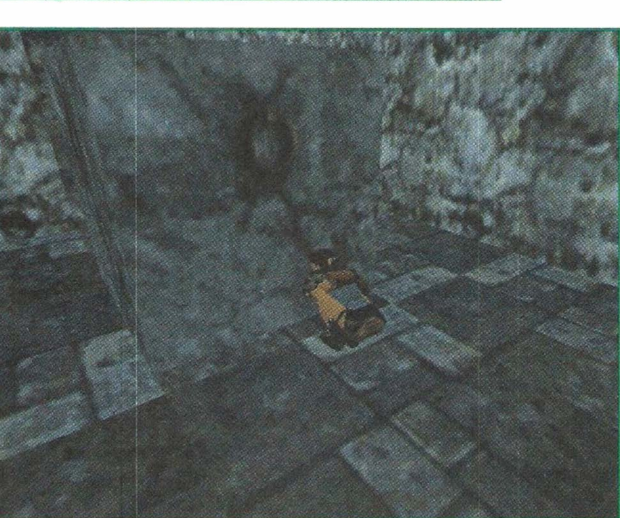
21. Klettern Sie die Leiter wieder hinab und öffnen Sie die Tür mit dem rostigen Schlüssel.



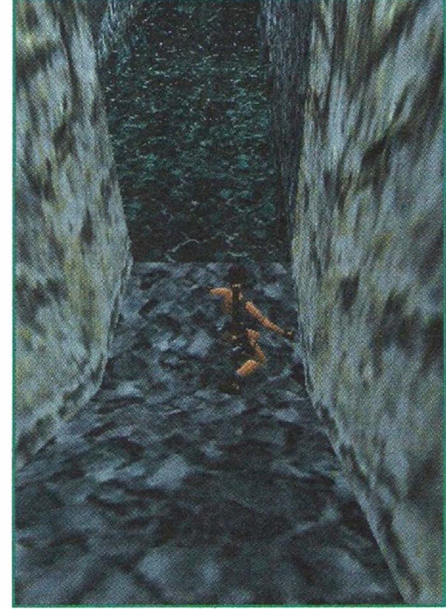
22. Der dahinterliegende Raum muß zuallererst von der Spinnen-Horde befreit werden.



23. Untersuchen Sie das Skelett und heben Sie das Päckchen mit den Patronen für die Schrotflinte sowie das große Medi-Pack auf.



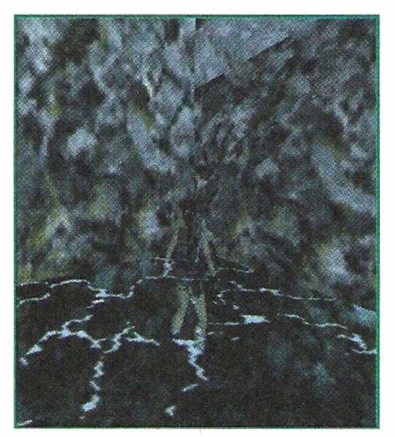
24. Ziehen Sie den Steinquader nach hinten, der die Tür am Ende des Ganges versperrt. Stellen Sie sich hierfür direkt vor den Block, halten Sie den Handlungs-Knopf gedrückt und drücken Sie das Steuerkreuz nach unten.



25. Lassen Sie sich die Rampe hinabgleiten und steigen Sie ins Wasser. Aber Vorsicht: Laufen Sie auf keinen Fall los, sondern lassen Sie sich nur vom Rand ins Wasser plumpsen.

S T U

1. Die Große Mauer



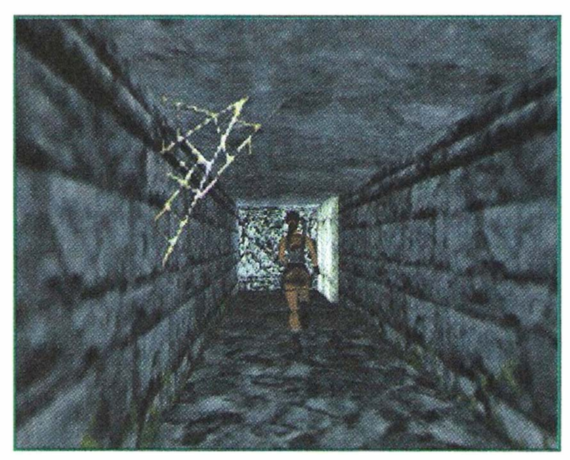
26. Wenden Sie sich nach links, laufen Sie zur Wand, und hängen Sie sich an den Vorsprung.



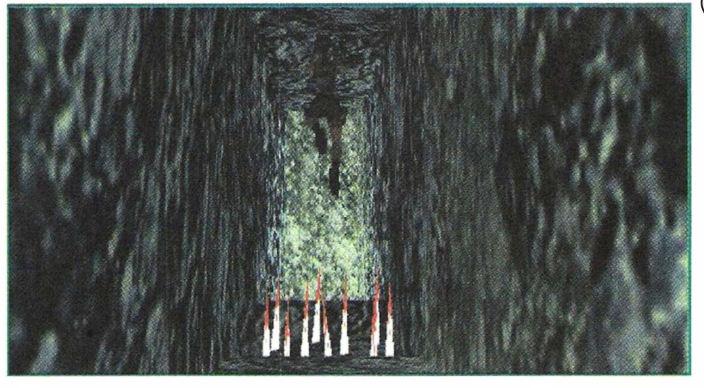
27. **Hangeln Sie sich den Vorsprung entlang bis ganz nach rechts. Keine Sorge: Die scharfen Metallscheiben, die unter Ihnen einschlagen, können Ihnen nichts tun (vorausgesetzt, Sie lassen nicht aus Versehen los)!**



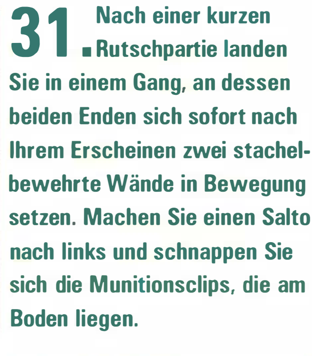
28. Lassen Sie sich von der Kante ins Wasser fallen und tauchen Sie ganz nach rechts, bis Sie unterhalb der Türöffnung sind. Ziehen Sie sich schnell nach oben und achten Sie darauf, daß Sie nicht von einer der Metallscheiben erwischt werden, die aus der Öffnung unterhalb des Türrahmens verschossen werden.



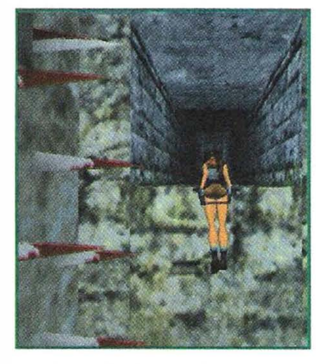
29. Jetzt heißt es aufgepaßt! Spurten Sie den Gang entlang und biegen Sie nach der Tür rechts ab. Bleiben Sie auf keinen Fall stehen!



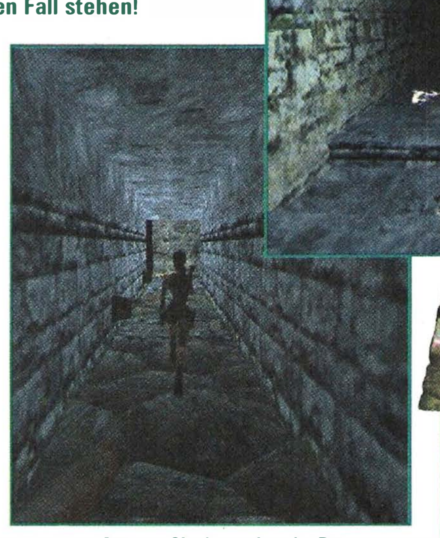
30. Laufen Sie den Abhang hinunter (nicht umdrehen, sonst werden Sie von den beiden Steinkugeln erdrückt!) und springen Sie über die Stacheln im Boden.



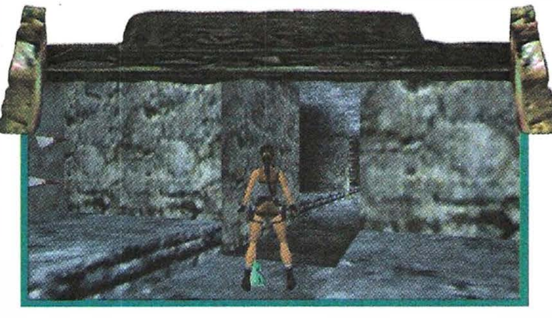
31. Nach einer kurzen Rutschpartie landen Sie in einem Gang, an dessen beiden Enden sich sofort nach Ihrem Erscheinen zwei stachelbewehrte Wände in Bewegung setzen. Machen Sie einen Salto nach links und schnappen Sie sich die Munitionsclips, die am Boden liegen.



32. Springen Sie vorwärts an die Wand, krallen Sie sich fest, und ziehen Sie sich rasch in den darüberliegenden Gang empor (verzichten Sie im Zweifelsfalle auf die Munition – wenn Sie auch nur eine Sekunde zu langsam sind, wird aus Lara Schweizer Käse!).

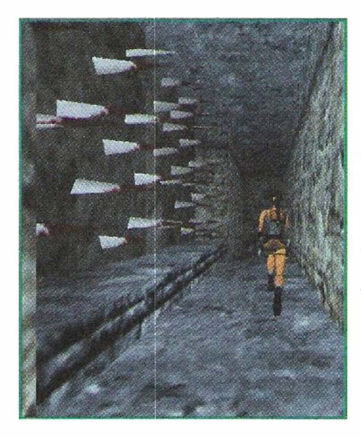


33. Atmen Sie kurz durch: Der schwerste Teil liegt noch vor Ihnen! Laufen Sie den Gang entlang und springen Sie nacheinander im Laufen über die drei zuschnappenden Klingen am Ende des Korridors.

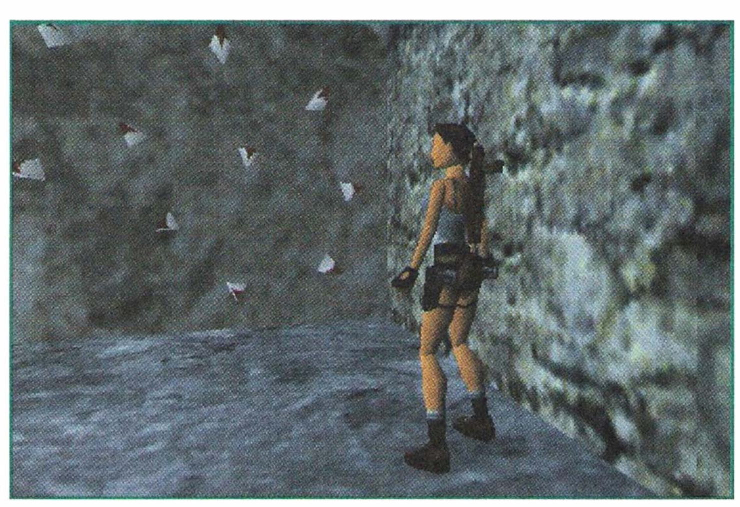


34. GEHEIMNIS: Biegen Sie sofort nach links ab und ergreifen Sie den am Boden liegenden Jade-Drachen. Vorsicht, auch hier gilt: Wer bremst, verliert.

1. Die Große Mauer



35. Laufen Sie den Gang entlang und halten Sie sich immer an der rechten Wand, damit die von links kommenden Stachelwände Sie nicht erwischen.



36. Nachdem Sie am Ende des Ganges den Abhang hinabgeschlittert sind, fallen Sie in eine tiefergelegene Kammer. Drehen Sie sich sofort um und laufen Sie in die rechte Ecke, woraufhin sich der Boden unter Ihren Füßen öffnet und Sie erneut in die Tiefe stürzen.

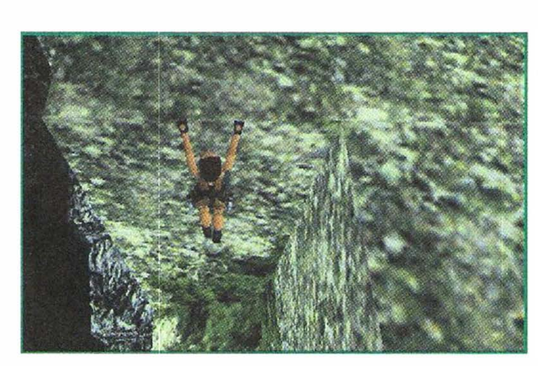


37. Nun haben Sie erst mal Zeit, um ein wenig Luft zu holen. Drehen Sie sich um und betreten Sie die Höhle mit den beiden hin- und herrollenden stählernen Walzen. Heben Sie das kleine Medi-Pack am Boden auf.



38. Spurten Sie auf die andere Seite der kleinen Höhle – möglichst ohne dabei plattgewalzt zu werden.

39. Betreten Sie die dahinterliegende große Höhle und erledigen Sie die Spinnen, die in allen vier Ecken auf Sie lauern.



40. Stellen Sie sich an den Ausläufer des rechten Vorsprungs (Blickrichtung ins Tal), drehen Sie sich um, und machen Sie einen Schritt zurück, wobei Sie den Handlungs-Knopf gedrückt halten. Lara hängt sich daraufhin an den Rand der Klippe.

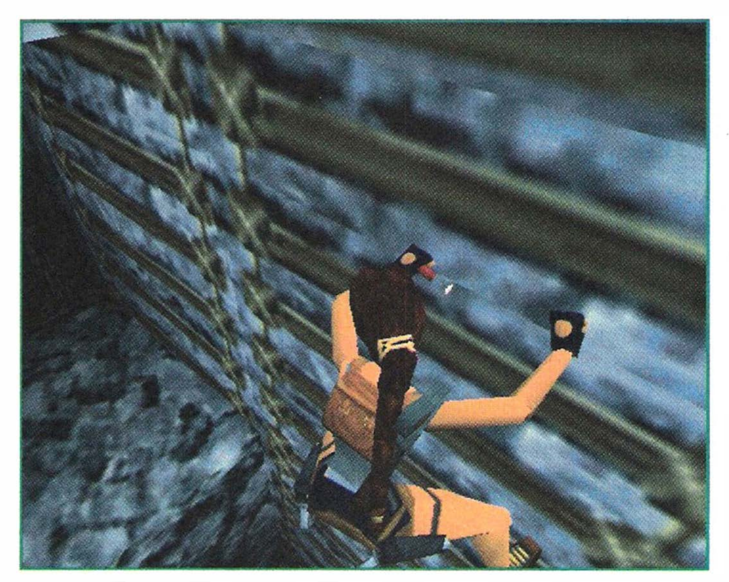


41. Lassen Sie den Knopf los und landen Sie auf den moosbewachsenen Felsen unter Ihnen. Drehen Sie sich zur Wand und hängen Sie sich an den Felsrand über Ihnen.

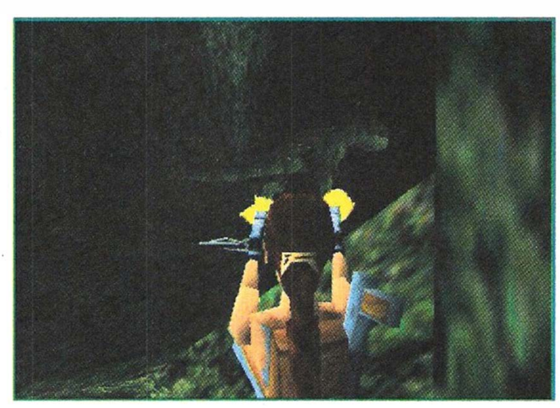


42. Hangeln Sie sich bis zur Mitte des Felsrandes (dort, wo die Höhlenöffnung groß genug ist) und ziehen Sie sich hinauf.

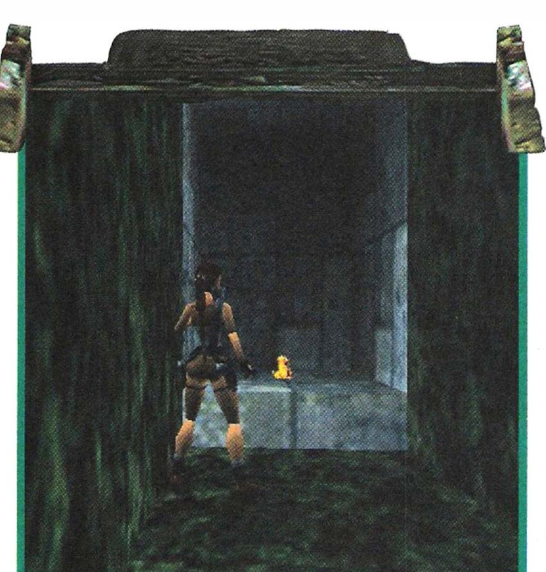
1. Die Große Mauer



43. Folgen Sie dem Weg bis zur Leiter und heben Sie unterwegs die Fackeln auf. Klettern Sie die Leiter hinab in die Tiefe.



44. Folgen Sie dem Höhlengang ins Freie. Sobald der Boden bebt, sollten Sie zurück in den Höhlengang laufen und aus der sicheren Deckung heraus den T-Rex erledigen.



45. GEHEIMNIS: Durchlaufen Sie das Tal zum anderen Ende und nehmen Sie dort den Gold-Drachen an sich.



46. Ein zweiter T-Rex erscheint auf der Bildfläche, der sich wie der erste aus der sicheren Deckung der Höhle, in der Sie den Drachen gefunden haben, erledigen läßt.



47. Laufen Sie zurück und klettern Sie die Leiter wieder hoch – diesmal ganz nach oben! Lassen Sie sich durch das Loch im Boden fallen.



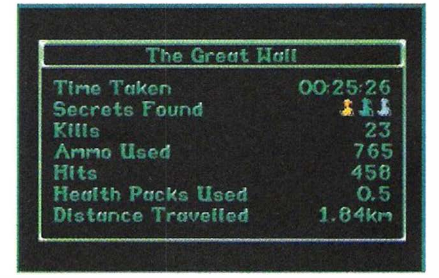
48. Stellen Sie sich unter den Griff der Seilbahn und halten Sie sich daran fest, indem Sie auf den Handlungs-Knopf drücken (und diesen unter allen Umständen gedrückt halten!).



49. Lassen Sie sich fallen, sobald Sie den Klippenrand auf der anderen Höhlenseite erreicht haben, und ziehen Sie sofort Ihre Pistolen. Eröffnen Sie das Feuer auf die beiden hungrigen Tiger und verhindern Sie, daß Lara als Katzenfutter endet.



50. Laufen Sie nach rechts in den schmalen Gang und verlassen Sie den Level, indem Sie durch die Tür treten.



51. Wenn Sie alle drei Geheimnisse eingesammelt haben, dann erhalten Sie als besonderen Bonus den Granatwerfer.

Earth 2140

Wenn man alle feindlichen Einheiten an Land zerstört hat und keine Lust mehr hat, die verbleibenden Gewässer nach U-Booten zu durchsuchen, nimmt man sich einfach ein paar Kampfhubschrauber und stellt sie auf offensiv. Wo die Hubschrauber jetzt stoppen, befindet sich ein U-Boot.

Johannes Bendzulla

Turok

Folgende Cheats im Cheatmenü eingeben:

DDDNSTBR ....Unverletzbarkeit
THMSCLS ....Alle Waffen
LNJHNSN ....Unbegrenzt Munition
GNNTRTMNT ....Komplette Karte
NGLCKCK ....Alle Schlüssel
MTTSTBBNGTNB ....Level 1 Warp
DRRNSTBBNGTN ....Level 2 Warp
MKJNK ....Level 3 Warp
PTNDNCN ....Level 4 Warp
NNTND ....Level 5 Warp
TRMNN ....Level 6 Warp
JMDNN ....Level 7 Warp
MRGRTTRR ....Level 8 Warp

Micheal Kretschmer

Virtua Fighter 2

Um im Spiel mit der Endgegnerin „Dural" kämpfen zu können, müssen Sie im Arcade-Modus die folgenden Tasten drücken: Runter, hoch, rechts, links + kicken + blocken

Jochen Schepfozye

Panzer General IIID

In allen sowjetischen Missionen (Einzelmissionen + Kampagne) kostet der letzte Panzer auf der Liste, der „T34-M41", keine Prestigepunkte. Man kann ihn also so oft kaufen, wie man möchte.

Simon Dorka

Dark Reign

Die beiden Dateien **BUILD.TXT** und **UNITS.TXT** im Verzeichnis **DARK\DEFTXT** kann man mit jedem beliebigen Texteditor verändern. Hier kann man z. B. den Level verändern, den man erreicht haben muß, um eine bestimmte Einheit zu bauen. Auch die Baukosten und die entsprechende Zeit sind einfach zu finden.

Christian Hofhernz

Um jeden Level der Kampage einmal probespielen zu können, muß man einfach alle Verzeichnisse, die im Verzeichnis „**\dark\scenario\fixed**" stehen, in das Verzeichnis „**\dark\scenario\single**" kopieren. Nun kann man unter dem Menüpunkt „Individueller Einsatz" alle Level probespielen. Natürlich kann man mit dieser Technik auch einfach die Kampage abändern. Dazu kopiert man die mit dem Szenarioeditor veränderten Karten wieder zurück in das Verzeichnis „fixed".

Gunnar Lotz

Mit der folgenden Technik können Sie sehr schnell den Geldfluß des Computergegners zum Versiegen bringen. Als erstes muß dazu ein Aufklärer in einen Stein oder Baum verwandelt werden. Diesen lädt man nun auf einen Phase-Transporter, den man genau unter die feindliche Wasser- oder Rohstoffquelle fahren läßt. Dann lädt man den Aufklärer auf der Quelle ab. Solange der Aufklärer auf dieser Stelle unbeweglich stehenbleibt, kann der Gegner die Quelle nicht benutzen.

Bastian Zimmer/Stefan Anstett

Dungeon Keeper

Tips für Fortgeschrittene:

1. Wenn man die Datei **KEEPER.CFG** mit einem Texteditor öffnet und die Zeile **Language=ger** in **Language=eng** ändert, ändern sich teilweise die Grafikanimationen in der Folterkammer.
2. Der Zauberspruch „**Monster beschleunigen**" auf ein Folteropfer angewendet, beschleunigt dessen „Überlaufen".
3. Je mehr Kreaturen gleichzeitig gefoltert werden, desto schneller laufen die einzelnen Kreaturen über.
4. Um viele neue Vampire zu bekommen, opfert man als erstes im Tempel so viele Imps, bis sie nur noch 150 Goldstücke kosten. Dann tötet man jeden neu erschaffenen Imp mit der „**Hand des Bösen**". Wenn die toten Imps jetzt von den lebenden Imps auf den Friedhof gebracht werden, kann man sich eine Armee von Untoten aufbauen.
5. Teufler sind nahezu immun gegen den Zauberspruch „Wirbelsturm" der Feen, der in späteren Levels eigentlich den gesamten Kampfverlauf bestimmt.

Tobias Modjesch

Um gleich zu Beginn in einen der letzten Level zu springen, können Sie den folgenden Trick verwenden:
Zuerst speichert man in einem beliebigen Level zweimal hintereinander unter verschiedenen Namen ab. Jetzt verläßt man das Spiel und löscht eines dieser Savegames im Verzeichnis **\KEEPER\SAVE**. Zuletzt muß man nur zuerst das verbliebene Savegame und gleich danach das eigentlich gelöschte Savegame einladen. Schon befindet man sich in Level 19 oder 20.

Michael Hesch

Wenn man den Ritter des Levels gefangennimmt und foltert, kann man bereits die Leertaste drücken, um den Level zu beenden. Nun landet man aber erst mal in der Folterkammer und kann sich die Schreie der einzelnen Opfer anhören.

David Müller

Worms

Wer bei Worms zusätzliche Levels spielen möchte, sollte bei der Levelauswahl die folgenden Worte eingeben:
Hell; Ice; Worms; City; Bridge; Team17
Jeder dieser Codes führt zu einem geheimen Level.

Berhardt Gehrlein

Die Levelcodes für den Challengemodus sind:

1: **VEREASY**	10: **LONGAGO**	19: **PIGSPACE**
2: **OHSOEASY**	11: **HEYJOHN**	20: **TRUMTON**
3: **UNCHAINS**	12: **SATANICS**	21: **PARANOID**
4: **BJORNPOP**	13: **NEARDEAD**	22: **MIXTUBES**
5: **DODGEMAX**	14: **SCUMBAGZ**	23: **VERYMAD**
6: **STARTURN**	15: **GOODBYE**	24: **INSANITY**
7: **HEYGEOFF**	16: **TRUTHOUT**	25: **GREATGIG**
8: **REZDOGGY**	17: **17THKIND**	
9: **HIGHKICK**	18: **GOGOGOGO**	

Svenja Lüke

Das Ninja Rope kann man auch zum Fahrstuhl umfunktionieren. Dazu richtet man den Wurm nach rechts und ganz auf den Boden aus. Nun schießt man das Seil ab und läßt viel Seil nach. Jetzt kann man sich mit den Rechts-/Links-Tasten bewegen. So sollte man jedes Hindernis überwinden können.

Tobias Kleinke

Jedi Knight

Ganz ohne zu cheaten läßt sich das Munitionslager auffrischen. Wenn man einem Gegner mit Force Pull die Waffe geklaut und sich die Munition einverleibt hat, speichert man das Spiel und lädt es wieder. Jetzt hat der eben bestohlene Gegner plötzlich wieder eine Waffe, die man ihm natürlich wieder klauen kann. Dies ist beliebig oft wiederholbar.

Mark Guethling

Wenn Sie im Level Barons Head – The Fallen City in der Stadt angekommen sind und über die erste Brücke gehen, kommt Ihnen eine Frau entgegen. Folgen Sie ihr, und Sie kommen in einen normalerweise verschlossenen Raum, in dem Sie bereits von einem alten Bekannten erwartet werden.
Im 9. Level (Fuel Station Launch) werden wir nochmals von ihm erwartet. Kurz vor Levelende fahren Sie einen sehr hohen Aufzug hinauf und laufen anschließend über ein großes Rohr. Jetzt stehen Sie vor einer halb ausgefahrenen Brücke. Wenn Sie daraufspringen und sich Richtung Wand drehen, landen Sie auf einem kleinen Vorsprung. Hier sehen Sie wieder mal unseren kleinen Freund.

Thomas Groß

Command & Conquer

Wenn ein Baum in Ihrer Basis steht und Sie dort gerne ein Gebäude errichten wollen oder einige Bäume einen Durchgang versperren, dann probieren Sie es doch mal folgenden Trick: Schießen Sie mit einigen Panzern, Rak-Zeros oder Grenadieren auf einen Baum (Strg + Linke Maustaste). Nach einigen Schüssen verschwindet der Baum. Leider funktioniert dieser Trick nicht bei mehreren Bäumen.

Philipp Lüke

Um in der Missions-CD Vergeltungsschlag das Gleichgewichtsverhältnis etwas zu verändern, kann man mit einem Texteditor einige Werte der Datei EXPAND2.MIX verändern. Neben den Eigenschaften der verschiedenen neuen Einheiten kann man hier auch einstellen, welche Seite dieses Fahrzeug benutzen kann. Zur Sicherheit sollte man aber vor jeder Veränderung eine Sicherheitskopie dieser Datei anlegen.

Sebastian Scholz

Mit dem folgenden Trick kann man in C&C2 Gegenangriff Ameisenköniginnen bauen. Sie sind mit einer Teslaspule vergleichbar, kosten aber nur 300 Einheiten und verbrauchen kaum Energie.
Zuerst muß man einen Einsatz beginnen, bei dem man einen Bauhof besitzt. Diesen speichert man ab und bricht ihn ab. Als nächstes muß man den vierten (!) Ameisenlevel laden. Von dort aus lädt man wieder den zuvor abgebrochenen Einsatz. Sobald man nun eine Waffenfabrik, eine Cyborgfabrik, ein Radar und ausreichend Energie hat, kann man die Ameisenkönigin bauen.
Sollte man diese Voraussetzungen bereits beim Laden erfüllen, muß man noch ein weiteres Gebäude errichten.

Christian Andreas

Wenn der Computergegner eine Hafenanlage besitzt und man selbst zu weit vom eigenen Hafen entfernt ist, kann man seine Schiffe auch im gegnerischen Hafen reparieren. Dazu muß man einfach bei angewähltem Schiff auf den Hafen klicken und dabei die Taste ALT gedrückt halten.

Jens Mehrle

Normalerweise kann man mit Raketen-U-Booten keine anderen Schiffe angreifen. Doch mit gedrückter Strg-Taste beim Anwählen des Zieles ist auch diese Beschränkung aufgehoben.

Johannes Bock

Mit einem kleinen Trick ist es möglich, die schmerzlich vermißten Tesla-Panzer aus dem Gegenangriff auch in Multiplayerspielen zu bauen: Als erstes muß man die Mission „Zusammenstoß" aus dem Gegenangriff starten. Als nächstes bricht man die Mission wieder ab und startet als dritten Schritt ein Geplänkel mit den Allierten. Wenn man jetzt das Radarstörgerät baut, sieht dies zwar immer noch gleich aus, ist aber einer der gefürchteten Tesla-Panzer.

Philipp Reugels



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag



KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ Cheatprogramm ❐ Spiel
❐ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

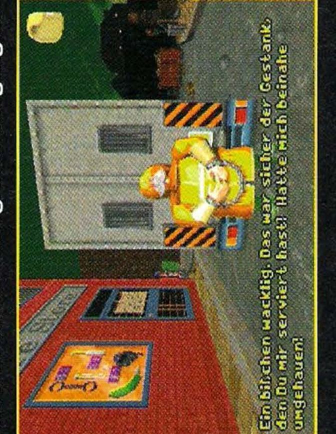
Datum, Unterschrift

PC Games 1/98 — NORMALITY – VOLLVERSION

Normality

Sie sind Kent, ein schamloser Träumer, und müssen die Stadt Neutropolis erkunden und dabei das Rätsel der Apathie Ihres Landes lösen. Dabei bewegen Sie sich mit Hilfe des einmaligen Voodoo-Puppen-Interfaces durch eine einzigartige 3D-Welt. Für jede gelungene Aktion werden Sie mit einer überzeugenden Motion-Capture-Sequenz belohnt. Die bizarre Handlung bringt Sie zum Schmunzeln. Während sich Ihr Gehirn um die Rätsel windet, die zusammen größer als die Summe ihrer Teile sind, können Sie vor Lachen in den Teppich beißen. Wenn Sie hinter das Geheimnis kommen, das Neutropolis in ein Leichentuch gehüllt hat, haben Sie gerade mal die Hälfte geschafft...

Eine kleine Geschichte... eine dunkle Macht beherrscht jetzt die Stadt Neutropolis. Eine Stadt, die früher voller Leben war, voller Schönheit und Glanz – und jetzt gibt es nur noch totale, dumpfe, erschreckende Apathie. Unpraktisch?... In der Gestalt von Kent, einem der ungeschicktesten Bewohner der Stadt, wurden Sie für eine Woche ins Gefängnis gesteckt und stehen nun unter Hausarrest. Ihr Verbrechen? Eines der übelsten... Pfeifen in der Öffentlichkeit. Ratten? Eine Ratte in der Waschmaschine, Bohnen an der Wand und eine rebellische Untergrundbewegung warten auf Sie. Normtruppen unterwerfen die Bevölkerung im Namen Pauls, des Herrschers der Stadt. Sein Zwillingsbruder kam vor 30 Jahren unter mysteriösen Umständen ums Leben. Brian? Warum steht die Stadt unter so strenger Kontrolle? Warum baut die erfolgreichste Firma der Stadt Möbel? Warum können Pinguine nicht fliegen? Wer ist Brian Deluge? Wie können Sie das Rätsel um das Geheimnis von der Lösung des Puzzles lösen, das Neutropolis in ein Leichentuch hüllt?



NORMALITY – VOLLVERSION — 1/98



Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 1/98:

Normality

....
Name, Vorname

....
Straße, Hausnummer

....
PLZ, Wohnort

PC GAMES 1/98:

Bonus-CD-ROM

....
Name, Vorname

....
Straße, Hausnummer

....
PLZ, Wohnort

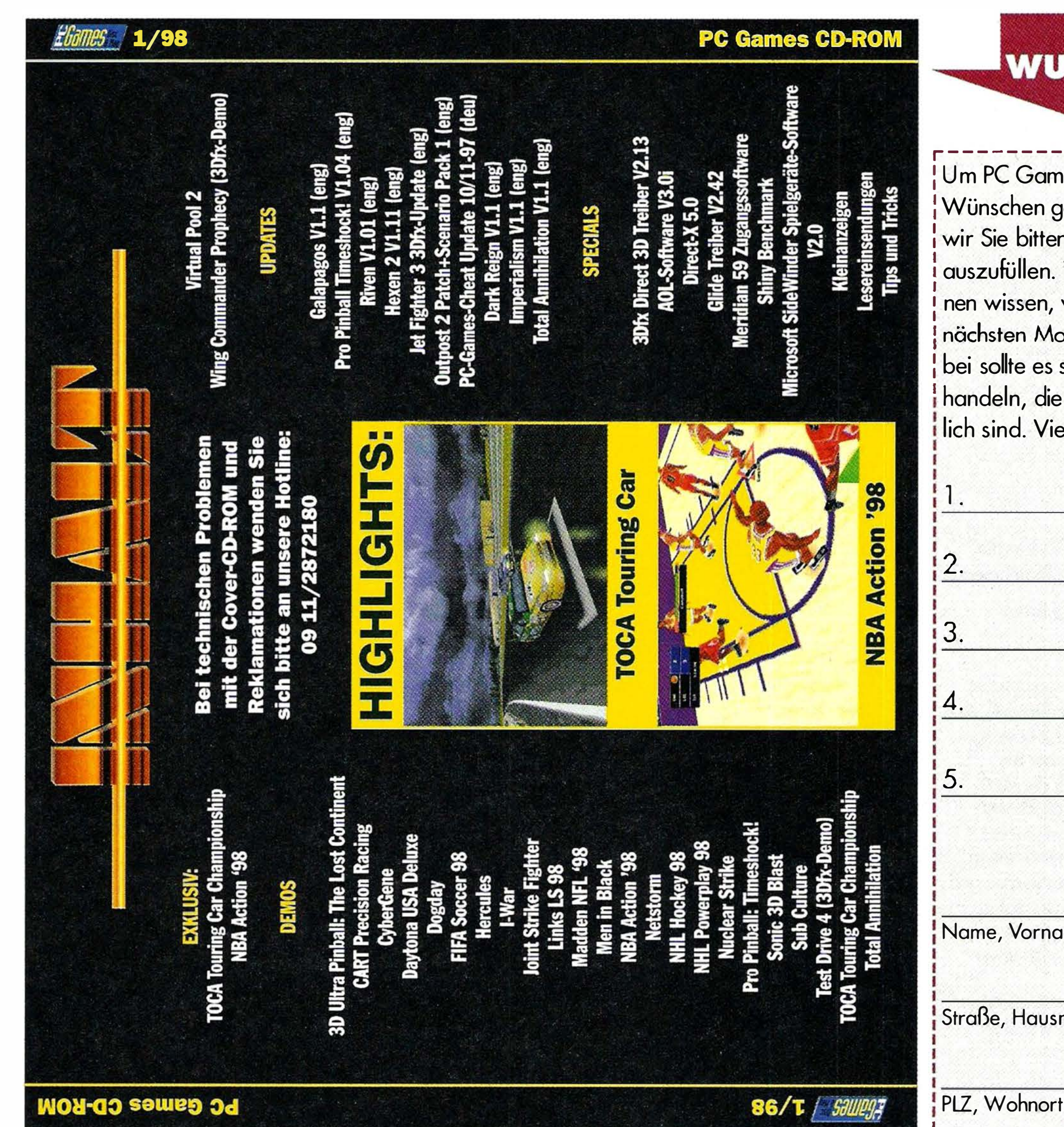
PC GAMES 1/98:

Demo-CD-ROM

....
Name, Vorname

....
Straße, Hausnummer

....
PLZ, Wohnort



WUNSCHZETTEL

Um PC Games noch besser nach Ihren Wünschen gestalten zu können, möchten wir Sie bitten, folgenden Fragebogen auszufüllen. Wir wollen lediglich von Ihnen wissen, welche Spiele Sie in den nächsten Monaten kaufen möchten. Dabei sollte es sich vorwiegend um Titel handeln, die momentan noch nicht erhältlich sind. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Wir leben in einer Zeit, in der man der Werbung ausgeliefert ist. Harte Kerle rauchen Barlmoro, Softies quetschen sich in italienische Klamotten, sportliche Typen machen sich Gummiwürste ans Heck ihrer Autos. Wer dazugehören, dynamisch und modern sein möchte, braucht eben einen Computer. Aber mal ehrlich! Um Ihren Kontostand zu berechnen, genügt doch auch ein Kinderspielzeug mit Holzperlen an Stangen, und um Ihren Bestand an Dosenbier zu überblicken, brauchen Sie nur Ihre Daumen. Dabei gibt es wirklich sinnvolle Geräte für den modernen Haushalt! Ein Zigarettenautomat, ein Sockensucher, eine tragbare Autowerkstatt oder eine faltbare Mikrowelle für den kleinen Hunger zwischendurch – das wären Dinge, mit denen wirklich jeder etwas anfangen könnte. Seit der Erfindung des Automobils wagte niemand davon zu träumen, daß es jemals eine Erfindung geben könnte, die unnütz und teuer ist, aber dennoch jedem halbwegs vernünftigen Menschen als unentbehrlich verkauft werden kann. Ein wirklich genialer Schachzug! Nicht auszudenken, was er für die Volkswirtschaft geleistet hat. Wir haben doch schon immer gerne gespielt, und wenn es nur am Flipperautomaten in der Stammkneipe war. Mit dem Computer wird das Spielen nun gesellschaftsfähig. Nun ist das Ballern auf Aliens plötzlich kein Kinderkram mehr, sondern man bereitet sich nun auf „die beruflichen Aufgaben des nächsten Jahrzehnts vor"! Und ehrlich gesagt: Ich finde das gut. Leider gibt es immer noch einen erschütternd großen Teil von Computergegnern, die der Meinung sind, ein Computer habe zu rechnen und sonst nix. Wie ich diese Diskussionen hasse. Ich habe aber herausgefunden, daß man diese Art Mensch durch die richtige Satzwahl sehr schnell zum Schweigen bringen kann. Ich empfehle in diesem Fall: „Seit ich über `Merge´ die Proportionalschrift blocke, habe ich bei den Stringvariablen fast keine Überlagerungen mehr während der Emulation." Sollte ich „inflagranti" mit einem Joystick in der Hand erwischt werden, bevorzuge ich: „Ich teste mal eben, ob mein Monitor bei verschiedenen Shading-Effekten auch mit dem Rasterzeileninterrupt korrespondiert." Beide Sätze wirken immer!

Rainer Rosshirt



UND IMMER WIEDER: NEINTIEFEIF

Moin Rainer,
ich möchte diesen Brief nutzen, um einmal auf ein bisher kaum beachtetes, aber doch auf Dauer bedeutendes Problem hinzuweisen. Wir alle sehen in Windows 95 DAS Betriebssystem der Zukunft. Man muß sich nur einmal die Systemvoraussetzungen für die Demos auf Eurer CD ansehen. Mindestens 80% aller Demoversionen laufen überhaupt nur noch auf Windows 95. Die Gründe liegen klar auf der Hand, und ich will gar nicht lange darauf herumreiten. Auf die Dauer kommt kein User, der die neuesten Spiele nutzen will, um Windows 95 herum. Man kann also durchaus behaupten, daß sich die Spieleindustrie auf dieses Betriebssystem nahezu festgelegt hat. Welches ernstzunehmende Spiel erscheint heute noch für DOS? Aber in Amerika scheint sich eine regelrechte Anti-Microsoft-Front zu bilden. Angefangen mit dem Urteil, Bill Gates müsse 30 Millionen Strafe im Monat zahlen, solange er den User zwingt, seinen Browser bei der Installation des Betriebssystems mit zu installieren, scheint sich eine ganze Protestwelle gegen Gates zu bilden. Es wurde sogar ein Senatsausschuß gebildet, um seine Praktiken zu erörtern (siehe Frankfurter Rundschau vom 25.10.97). Die Anzahl der Klagen gegen Microsoft steigt. Und in der Tat scheint Bill Gates nahezu alle interessanten Projekte entweder aufzukaufen oder zu zerstören. Er wurde sogar in einer Talkshow gefragt, was man heutzutage aufziehen könnte, das nicht von ihm aufgekauft würde. Gates blieb eine Antwort schuldig. Viele Experten meinen jedenfalls, daß Microsoft schon bald arg zurückstecken muß. Nun, wir werden sehen. Aber es stellt sich die Frage, ob man sich angesichts einer solchen Entwicklung wirklich so stark auf ein Betriebssystem fixieren sollte.
Ich hoffe, das war nicht zu lang – ich habe mich bemüht, mich kurz zu fassen.

Schöne Grüße aus dem Norden: Chris



Deine Protestwelle gegen Gates scheint mir eher ein Wellchen zu sein. Würde sie nennenswerte Ausmaße annehmen, hätte sie Bill schon gekauft! Nun aber mal im Ernst: In der Zeit vor Windows 95 war auch nicht alles eine reine Freude. Damals hatte man noch die Möglichkeit, zwischen DOS und Windows zu wählen. Was für eine Wahl! Wie zwischen Bulette und Hamburger. Jedes „Nicht-Gates-Betriebssystem" war damals schon dazu verurteilt, ein Dasein als belächelter Exot zu führen. Man denke nur an DRDOS, das wirklich sehr gut war, oder an das legendäre GEM, das damals auf meiner Platte weniger Platz brauchte als heute Windows 95 in meinem Speicher! Jetzt anzufangen, wegen Windows 95 von einer Monopolstellung zu jammern, kommt etwas sehr spät. Und ganz ehrlich: Welche ernsthaften Alternativen zu Microsoftprodukten hat man denn? Genauso viel wie ein Huhn Zähne.



KRITIK

Hallo Rainer,
ich persönlich fand den Brief von Herrn Höppner ganz interessant, da auch ich die PC Games zuerst nur wegen ihrer Leserbriefseiten gelesen habe. Als ich dann erkannt habe, daß der Rest der Zeitschrift auch noch über einen hohen Informationswert verfügt, habe ich mich entschlossen, die PC Games zu abonnieren. Da ich die Games nun schon über ein Jahr lese, finde ich das Thema „Gewalt in Computerspielen" reichlich durchgekaut. Mein Vorschlag für ein neues Thema wäre daher z. B. „Wieso lese ich die PC Games" oder so ähnlich. Auch die Briefe der verrückten Virenprogrammierer waren immer für einen Lacher gut. Wie besipielsweise der Virenprogrammierer, der schrieb, er fände es gut, 600 Festplatten zerstört zu haben. Deswegen denke ich, der Spaß sollte in den Leserbriefen wieder in den Vordergrund rücken.

Matthias Spitz

P.S. Dein – ZENSIERT – kommt auch nicht mehr so häufig wie früher!

Eigentlich gebe ich Dir ja recht, doch ich suche mir die Leserbriefe nicht aus – ich muß nehmen, was kommt. Das ist eben die Tragik meines Berufs (ich bevorzuge die Bezeichnung „Beruf", auch wenn manche Personen meist „Fluch" dafür verwenden). Ich hätte nichts dagegen, den Spaß mehr in den Vordergrund zu rücken, doch was, wenn dieser Versuch mangels verwertbaren Materials oft schon in den Ansätzen scheitert? Deine Vorschläge sind auch nicht die reine Offenbarung. „Warum lese ich die PC Games" mag für uns sehr informativ sein, erzeugt aber bei meinen Lesern so viel Lacher wie die Börsenkurse (obwohl ich zugeben muß, jemanden zu kennen, der sich beim Lesen der Börsenkurse oft vor Lachen am Boden wälzt!). Virencoder erzeugen nur noch bei meinem Therapeuten Lacher, der wieder ein Stück seiner Hochseejacht abbezahlen kann, wenn ich ihn verlasse. Themen, wie ich sie mir wünsche (Passen Schokoriegel in ein Computermagazin? An welcher Stelle genau muß ich meinen Prozessor aufbohren? Sind Joysticks sexy? Wie chatte ich im Web, ohne mich als Legastheniker zu outen? Sind Schlagworte schmerzhaft? Hat ein Kilobyte zwei Pfundbyte?), sind zwar für mich recht unterhaltsam, aber ich wage zu bezweifeln, daß die Mehrheit unserer Leser meinen verqueren Geschmack teilt. An dieser Stelle mache ich eine Pause, um des Volkes Stimme zu lauschen.



PROHIBITORUM

Eigentlich schreibe ich ja zu einem Dir viel zu bekannten Thema, das wahrscheinlich schon zur Genüge behandelt wurde. Du ahnst es sicher schon – die Indizierung. In Stephen Hawkings Buch „Eine kurze Geschichte der Zeit" wird berichtet, daß Nikolaus Kopernikus' (das ist der, der gesagt hat, die Erde dreht sich um die Sonne und nicht umgekehrt) wichtigstes Buch 1543 von der Kirche auf den „Index liborum prohibitorum" gesetzt wurde, d. h. es wurde indiziert. Kaum zu glauben: Da gab es schon 1543 jemanden, der indizieren durfte, was er wollte. Aber viel wichtiger: Das Buch behandelte eines der größten Erkenntnisse der Geschichte der Wissenschaft, und dennoch wurde es indiziert. Ist das ein Zeichen, ein Omen? Sind Computerspiele ihrer Zeit schon einen Schritt voraus? Ist die Indizierung überflüssig, weil schon vor über 400 Jahren das Falsche indiziert wurde? Ich beende diesen Brief mit der Erkenntnis, daß alles relativ ist. Die Indizierung ist relativ überflüssig.

Adieu: Robert Schnorr

Ganz abgesehen davon, daß man die BPjS nicht mit den damaligen Organen größenwahnsinniger Kirchenfürsten vergleichen kann – wie kommst Du auf die Idee, die Werke von Kopernikus mit indizierten Computerspielen gleichzusetzen? Kann mal jemand meinen Therapeuten anrufen und fragen, ob ich heute noch einen Termin bekommen kann? Gleich! Jetzt! Vorhin!



BEISPIEL

Hallo RR,
der Brief von Emanuel Ehrensberger zum Thema Gewalt in Computerspielen hat mich sehr angesprochen, da ich ihm in fast allen Punkten zustimme. Zwar bin ich kein – ZENSIERT – (Hey...das war nicht von mir! Anm. v. RR) Christ, der alles glaubt, was der Papst sagt, aber der Mensch ist eben auch nur ein Tier, und deshalb ist die Gewalt in seinem Unterbewußtsein verankert, und es ist mir lieber, er metzelt am Bildschirm etwas ab, als andere Leute auf der Straße zu verkloppen oder ihnen eine Waffe an den Kopf zu halten. Ich hab das schon selbst zu spüren bekommen! Bedenklich ist es, daß (wie ich vor einiger Zeit gelesen habe) ein kleiner Junge, der von seinem Onkel mit verbotenen Horrorfilmen vollgestopft wurde, seinen Kumpel mit der Axt zerstückelte, was er selbst als Nachahmung der Filmszenen bezeichnete. Das zum Thema „...ich werde mich weiterhin weigern zu glauben, daß alleine die Darstellung von Gewalt in Film und/oder Spiel die Gewaltbereitschaft fördert".

Live long and prosper: T. Meyer

Wie schön, daß wir die Regenbogenpresse haben, die uns immer wieder mit derartigem versorgt. Mal ehrlich: Wieviel Beispiele sind uns in den letzten Jahren aufgefallen? Wenn ich davon ausgehe, daß derartige Druckwerke immer nur die Wahrheit und nix als die Wahrheit schreiben, sind es überraschend wenige. Jugendliche, die so etwas ohne den Versuch der Realisierung überstehen, dürften wesentlich einfacher zu finden sein. Man sollte nicht anhand von Einzelfällen das Ganze beurteilen. Zwar ist ein einziger solcher Fall auch schon zu viel, dennoch ist er nicht repräsentativ.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon auf den Seiten 323 und 324.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Freie Mitarbeiter: Andreas Lober, Daniel Kreiss, Florian Weidhase, Derek Dela Fuente

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel: © Electronic Arts, Origin

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage III. Quartal 1997 248.102 Exemplare

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten
● **Acclaim**	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag
● **Activision**	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
● **Art Department**	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Ascaron**	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
● **Attic**	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
● **Blue Byte**	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
● **BMG Interactive**	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
● **Bomico**	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Cryo**	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Capstone**	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}
● **Disney Interactive**	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
● **EF Multimedia**	0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
● **Egmont Interactive**	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
● **Eidos Interactive**	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
● **Electronic Arts**	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
● **Funsoft**	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Greenwood**	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **GT Interactive**	0 18 05-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
● **Ikarion Software**	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Infogrames**	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Konami**	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
● **Magic Bytes**	0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
● **Max Design**	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **MicroProse**	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
● **Mindscape**	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Navigo**	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
● **NEO**	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Nintendo**	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
● **Philips Media**	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Psygnosis**	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
● **Ravensburger**	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
● **Sega**	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
● **Sierra Coktel Vision**	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
● **Software 2000**	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
● **Starbyte Software**	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}
● **Ubi Soft**	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
● **Viacom New Media**	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
● **Virgin**	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}
● **Warner Interactive**	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.



RANKING

PC Games empfiehlt

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Titel	Hersteller	Ausgabe
Baphomets Fluch 2	Revolution	10/97
Blade Runner	Westwood Studios	1/98
Monkey Island 3	LucasArts	1/98
Toonstruck	Virgin Interactive	12/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Titel	Hersteller	Ausgabe
Grand Prix 2	MicroProse	4/96
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	1/98

U-Boot

Titel	Hersteller	Ausgabe
Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Titel	Hersteller	Ausgabe
Flying Corps	Empire	3/97
F22 ADF	Digital Image Design	1/98
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	10/97

Zivile Luftfahrt

Titel	Hersteller	Ausgabe
Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

Titel	Hersteller	Ausgabe
AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	NovaLogic	5/97

Panzer

Titel	Hersteller	Ausgabe
Armored Fist 2	NovaLogic	12/97

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Titel	Hersteller	Ausgabe
Civilization 2	MicroProse	5/96
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Titel	Hersteller	Ausgabe
Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Titel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Titel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

Titel	Hersteller	Ausgabe
FIFA 98: WM-Qualifikation	Electronic Arts	1/98
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

Titel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 98	Electronic Arts	1/98

Golf

Titel	Hersteller	Ausgabe
Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

Titel	Hersteller	Ausgabe
John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Titel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Eishockey

Titel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Titel	Hersteller	Ausgabe
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Titel	Hersteller	Ausgabe
Pro Pinball: Timeshock!	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
Tomb Raider	Eidos Interactive	1/97
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	12/97

SciFi Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Extreme Assault	Blue Byte	6/97
I-War	Ocean	1/98
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Panzer Dragoon	Sega	2/97

In diesem Monat gab es zahlreiche Nachfolger, die ihre prominenten Vorgänger verdrängen konnten. Zum Beispiel wurden FIFA Soccer 97 und NBA Live 97 durch die aktuellen Versionen ersetzt, und Monkey Island 3 schickte den Klassiker Monkey Island 2 in den wohlverdienten Ruhestand.

COMING SOON



Action/Sportspiele

Croc	Electronic Arts	Jump&Run	Dezember 97
Daikatana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Dark Vengeance	Reality Bytes	Action-Adventure	4. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	Action-Adventure	4. Quartal 97
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98
Earthsiege 3	Sierra	Action	1. Quartal 98
Fighting Force	Eidos Interactive	Beat 'em Up	4. Quartal 97
Forsaken	Probe	3D-Action	April 98
Game, Net, Match	Blue Byte	Tennis-Simulation	4. Quartal 97
H.E.D.Z.	Hasbro Interactive	Action	4. Quartal 97
Half-Life	Sierra	3D-Action	November 97
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action	4. Quartal 97
Last Bronx	Sega	Beat 'em Up	Dezember 97
Match Day	Ocean	Sport-Action	November 97
MechWarrior 3	MicroProse	Action	November 97
MetalTek	Microsoft	Action	4. Quartal 97
MicroMachines 3	Codemasters	Action	4. Quartal 97
NBA Action 98	Sega	Basketball-Simulation	Januar 98
NBA Live 98	EA Sports	Basketball-Simulation	4. Quartal 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	Dezember 97
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 98
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	1. Quartal 98
Panzer Dragoon 2	Sega	Action	Januar 98
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Tennis-Simulation	4. Quartal 97
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run	4. Quartal 97
Sega Touring Car	Sega	Rennspiel	Februar 98
Sensible Soccer 2000	Sensible Software	Fußball-Simulation	Dezember 97
Snow Racers 98	Ocean	Sport-Action	1. Quartal 98
Golden Goal 98	Z-Axis	Fußball-Simulation	4. Quartal 97
SWAT 2	Sierra	Action	4. Quartal 97
Turok	Acclaim	Action	Dezember 97
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	1. Quartal 98
Unreal	Epic MegaGames	3D Action	April 98
Wing Commander Prophecy	Origin	Action	Dezember 97
Winter Sports	Sega	Sportspiel	Januar 98

Adventure/Rollenspiel

AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	Februar 98
Battlespire	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
Birthright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Black Dahlia	Mindscape	Adventure	November 97
Bug Riders	Inscape	Adventure	Januar 98
Der vergessene Gott	Inscape	Adventure	4. Quartal 97
Dogday	Impact	Adventure	Dezember 97
DSA 4: LMK	Attic	Rollenspiel	1. Quartal 98
Floyd	Adventure Soft	Adventure	November 97
Granny	Telstar	Adventure	November 97
Fallout	Interplay	Rollenspiel	Februar 98
Hexplore	Infogrames	Rollenspiel	1. Quartal 98
Joe Blow	Telstar	Adventure	September 98
Monkey Hero	Blam!	Action-Adventure	1. Quartal 98
Monty Python 3: Meaning of Live	7th Level	Adventure	November 97
Riven	Brøderbund	Adventure	November 97
Pilgrim	Infogrames	Adventure	November 97
Poison Pawn	Access	Adventure	1. Quartal 98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	4. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	1998
Riverworld	Cryo	Adventure	4. Quartal 97
Sign of the Sun	Project Two	Adventure	November 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 98
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	4. Quartal 97
The Gatherer	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	1998
Time Quest	Telstar	Adventure	1. Quartal 98
Titanic	GTE	Adventure	November 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	November 97
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	November 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	4. Quartal 97
Zoiks!	Ocean	Adventure	November 97

Game It! präsentiert GAME HITS

Das Jahr neigt sich dem Ende zu, ein paar potentielle Verkaufsschlager stehen allerdings immer noch nicht in den Verkaufsregalen. Wing Commander: Prophecy, Populous - The Third Coming und natürlich Anno 1602 sind nur drei von zahlreichen Beispielen, die man an dieser Stelle erwähnen könnte. Vielleicht klappt es aber doch noch vor dem Weihnachtsfest, für unseren Redaktionsschluß kommen diese Titel allerdings zu spät. Wir halten Sie auf dem Laufenden...

Simulationen/Rennspiele

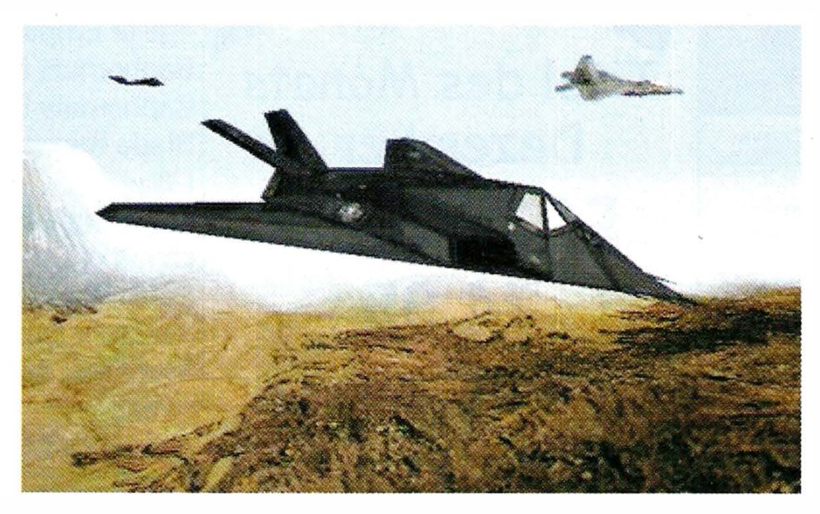
Amok	Terratools	Simulation	4. Quartal 97
CART - Precision Racing	Microsoft	Rennspiel	Dezember 97
Confirmed Kill	Eidos Interactive	Simulation	4. Quartal 97
Demon Driver	Haiku Studios	Rennspiel	4. Quartal 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97
F-22 Raptor	NovaLogic	Kampfflugzeug-Simulation	4. Quartal 97
F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	1. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Fighters Anthology	Electronic Arts	Simulation	Oktober 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Oktober 97
Flying Nightmares	Eidos Interactive	Simulation	Oktober 97
Grand Prix Legends	Sierra	Rennsimulation	4. Quartal 97
Jetfighter: Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	Flugsimulation	4. Quartal 97
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	4. Quartal 97
Offroad Racing	Sierra	Rennspiel	Oktober 97
Plant	Touch Interactive	Simulation	1. Quartal 98
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel	Januar 98
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	November 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	4. Quartal 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	4. Quartal 97
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	November 97
Speedboat Attack	Telstar	Rennspiel	November 97
Stealth Reaper 2000	ECC	Flugsimulation	Januar 98
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Supersonic Racers	Mindscape	Rennspiel	September 97
Team Apache	Eidos Interactive	Kampfhubschrauber-Sim.	4. Quartal 97
Test Drive 4	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	4. Quartal 97
Viper	GT Interactive	Simulation	4. Quartal 97
Wrecking Crew	Telstar	Rennspiel	November 97
X Car	Bethesda Softworks	Rennspiel	1. Quartal 98
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	November 97

Strategie/Wirtschaft

Adhara-3	CDV	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	4. Quartal 97
Anno 1602	MAX Design	Wirtschaftssimulation	November 97
Beat the House 2	Interplay	Denkspiel	Dezember 97
Captives	Impressions	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Championship Manager All Stars	Eidos Interactive	Wirtschaftssimulation	Dezember 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Civil War 2	Sierra	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Cyberstorm 2	Sierra	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Dark Omen	Mindscape	Strategie (Echtzeit)	November 97
Deadlock: Shine Wars	Electronic Arts	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Dominion Storm	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	November 97
Guardians: Agents of Justice	MicroProse	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	Oktober 97
Lords of Magic	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Mayday	Media Publishing	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Battletech: MechCommander	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97
Perry Rhodan	Fantasy Prod.	Strategie	November 97
Plague	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	März 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Quix	Sunflowers	Denkspiel	1. Quartal 98
Rising Lands	Microids	Strategie (Echtzeit)	November 97
Seven Kingdoms	Interactive Magic	Strategie (Echtzeit)	November 97
Siege	Konami	Strategie (Echtzeit)	April 98
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 97
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	November 97
Tanktics	DMA Design	Strategie (Echtzeit)	November 97
The Final Liberation	Mindscape	Strategie	Dezember 97
War of the Worlds	Rage	Strategie	Januar 98
Wargames	MGM Interactive	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Warwind 2	SSI	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Wetrix	Ocean	Denkspiel	1. Quartal 98
X-Fire	Sir-Tech	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Z – Expansion Set	Bitmap Brothers	Strategie (Echtzeit)	November 97



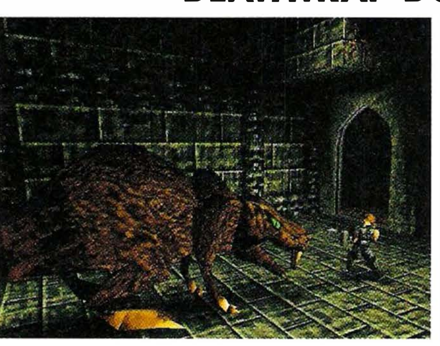
COMING UP!



F-22 RAPTOR

F-22 Raptor oder F22 ADF? Betrachtet man die Firmenhistorie von NovaLogic und Digital Image Design, so ist bei einem direkten Vergleich ein Remis durchaus vorstellbar, denn beide Entwicklerteams genießen einen hervorragenden Ruf. Wir versuchen, die Unterschiede zwischen den beiden Konkurrenten herauszuarbeiten.

DEATHTRAP DUNGEON



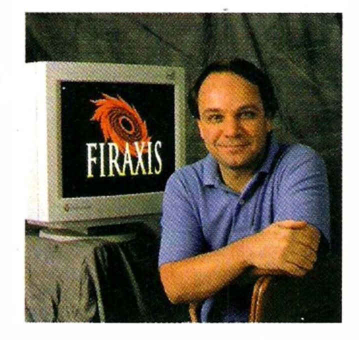
Mit Deathtrap Dungeon erwartet uns die Umsetzung eines Klassikers unter den Rollenspielbüchern. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam verleiht Ian Livingstone, Autor der Romanvorlage und Vorsitzender von Eidos Interactive, dem Produkt gerade den letzten Feinschliff.

INCOMING

Im September suchte Rage Software noch händeringend nach einem Publisher für Incoming. Die eindrucksvolle Präsentation auf der ECTS hat seine Wirkung anscheinend nicht verfehlt, die spektakuläre Ballerei steht auf dem Wunschzettel vieler Vertriebsorganisationen. Die Entwicklung befindet sich zwar momentan in der heißen Schlußphase, wir rechnen aber dennoch fest mit einem Testmuster für die nächste Ausgabe.

MACHINES

Wenn ein Genre in den vergangenen Wochen überstrapaziert wurde, dann wohl das der Echtzeit-Strategiespiele. Umso größer ist natürlich die Überraschung, wenn ein Produkt angekündigt wird, das mit neuen Ansätzen an das Thema herangeht. Machines soll nicht nur 3D-Beschleunigerkarten unterstützen, sondern auch frei wählbare Kameraperspektiven zur Verfügung stellen. Bei einem Termin vor Ort konnten wir uns von den versprochenen Innovationen überzeugen.



FIRAXIS

Noch vor Redaktionsschluß dieser Ausgabe verließ uns Florian Stangl in Richtung Hunt Valley, Maryland. Bei einem kurzfristig vereinbarten Termin mit Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds konnte er mehr über die zukünftigen Pläne von Firaxis erfahren. Was erwartet uns nach Gettysburg? Welche neuen Projekte sind in Planung? Fragen, die in unserer großen Reportage beantwortet werden.

TIPS & TRICKS

Auf 48 Seiten finden Sie im nächsten Monat Komplettlösungen und Spielstrategien zu: Monkey Island 3, Age of Empires, Tomb Raider 2, F1 Racing Simulation, NBA Live 98 und FIFA 98: Die WM-Qualifikation. Außerdem decken wir die letzten Geheimnisse rund um Jedi Knight auf.

Die PC Games Ausgabe 2/98 erscheint am 7. Januar 1998